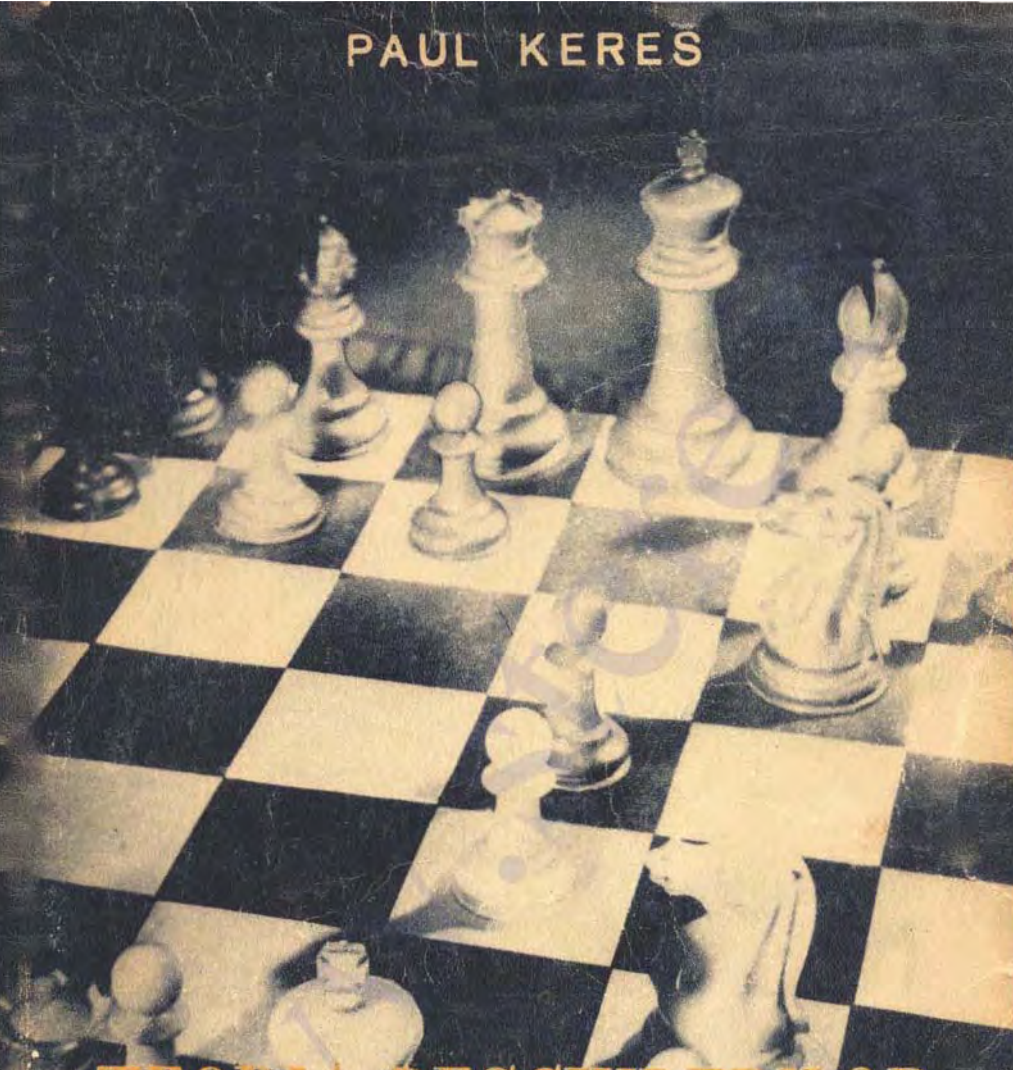
PAUL KERES



TEORIA DESCHIDERILOR ÎN ŞAH

VOLUMUL II

EDITURA TINERETULUI

TEORIA DESCHIDERILOR IN ŞAH

www.stere.ro

ПАУЛ КЕРЕС

ТЕОРИЯ ШАХМАТНЫХ ДЕБЮТОВ

ОТКРЫТЫЕ ДЕВЮТЫ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Эстонское Государственное Издательство
1952

www.stere.ro

PAUL KERES

TEORIA DESCHIDERILOR IN ŞAH

JOCURI DESCHISE

TRADUCERE DE GH. SERGIU

VOLUMUL II

EDITURA TINERETULUI

www.ster.ro

www.stere.ro

PREFAȚA

Șahiștii sovietici au obținut realizări minunate. Sînt proaspete încă în amintire răsunătoarele victorii pe care le-au obținut în meciurile internaționale U.R.S.S.—Marea Britanie (1947) și Moscova—Budapesta (1949) și de asemenea în turneul internațional de la Moscova, în memoria lui M. I. Cigorin (1947) și în turneul internațional de la Stockholm (1948). Cel mai mare succes al mișcării șahiste sovietice a fost meci-turneul pentru campionatul mondial, care a avut loc la începutul anului 1948 și al cărui învingător a fost reprezentantul U.R.S.S., marele maestru M. M. Botvinnik; astfel, titlul de onoare de campion mondial de șah a fost cucerit de către U.R.S.S., care astfel și-a consolidat faima de a fi cea mai puternică țară șahistă din întreaga lume.

În turneul internațional care a avut loc la Budapesta în 1950 pentru desemnarea primului candidat la titlul de campion al lumii, marii maeștri sovietici Bronștein, Boleslavski, Smîslov și Keres au ocupat primele patru locuri, ceea ce a avut drept consecință că celelalte țări ale lumii au fost eliminate pentru cel puțin trei ani de la lupta pentru campionatul mondial de șah.

Un nou triumf al școalei șahiste sovietice a fost faptul că meciul pentru campionatul mondial din 1951 a fost disputat între doi mari maeștri sovietici — M. Botvinnik și D. Bronștein. Meciul s-a terminat cu scorul +5, —5, =14. Conform condițiilor meciului, Botvinnik și-a păstrat titlul de campion mondial.

Succesele practice ale șahiștilor sovietici au fost însoțite și de realizări în domeniul teoriei șahului. Fiecare turneu la care au luat parte maeștrii sovietici, a fost caracterizat prin noi aporturi aduse teoriei deschiderilor șahului.

Cartea de față reprezintă continuarea directă și completarea „Teoriei jocurilor deschise", a cărei primă parte a fost publicată în 1949. În acea carte au fost explicate numai o parte a jocurilor deschise; aci se dau analizele celorlalte jocuri deschise, între care și a Gambitului regelui, care în ultima vreme a apărut din nou în practica maeștrilor. Un mare susținător al acestei deschideri s-a arătat, între alții, marele maestru D. Bronștein.

Exemplul şahiştilor sovietici şi-a manifestat influenţa inevitabilă asupra jocului practic în turneele internaţionale. In ultimul timp poate fi constatată o utilizare mai largă a jocurilor deschise, care au început să echilibreze jocurile semi-deschise şi închise.

In toate deschiderile mai importante, examinate în această carte, maeştrii şi teoreticienii sovietici au introdus numeroase idei noi. In special a fost îmbogăţită, datorită străduinţelor lor, teoria gambitului regelui, care nu se dezvoltase aproape deloc de la sfîrşitul secolului trecut. Datorită numeroaselor ei variante, acestei deschideri îi este consacrată cea mai mare parte a acestei cărţi. Şi celelalte deschideri sînt analizate amănunţit şi în lumina celor mai noi cercetări teoretice.

In cartea de faţă autorul a ţinut seama de observaţiile făcute asupra primei părţi a „Teoriei deschiderilor în şah". In ce măsură a reuşit el acest lucru, aceasta vor putea judeca cititorii. Autorul îşi dă seama că alcătuirea unui manual de deschideri atît de necesar—care să satisfacă pe toţi — este un lucru neobişnuit de greu. Observaţiile critice şi dorinţele exprimate i-au ajutat în bună măsură în munca asupra părţii a doua a jocurilor deschise. Autorul va depune toate eforturile pentru a continua munca de pregătire a următoarelor părţi ale cărţii (jocurile semi-deschise şi închise) aducînd cu aceasta aportul său de şahist sovietic la dezvoltarea viitoare a teoriei sovietice a şahului.

★

In prima parte a „Jocurilor deschise" au fost analizate pe larg mutările începătoare 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6. Dintre diferitele continuări posibile la mutarea 3-a, au fost examinate mutările nebunului f1 la c4 şi b5, mutarea calului b1 la c3 şi de asemenea încercarea de atac direct asupra centrului prin 3. d2—d4.

A doua parte a „Jocurilor deschise" se începe cu examinarea deschiderilor în care negrul după 1. e4 e5 2. Cf3 aplică ideia contraatacului imediat asupra centrului alb prin 2... Cf6 („Partida rusă") sau 2... f5 („Gambitul leton"). După aceasta urmează toate celelalte continuări neexaminate pînă acum, posibile în deschiderea calului regelui.

Capitolele următoare se ocupă de grupul de deschideri în care albul după 1. e4 e5 nu joacă 2. Cf3, ci alege alte sisteme de dezvoltare. Cele mai interesante şi importante dintre ele sînt „Deschiderea centrală", „Partida vieneză" şi „Gambitul regelui", care este expus pe larg cu numeroasele sale variante şi care încheie cartea.

Variantele propuse în carte reprezintă prelucrarea sistematizată (în raport cu concepţiile autorului), selecţionată şi, se înţelege, critică, a acelui vast material pe care teoria şi practica şahului l-a produs în ultima jumătate de secol şi care constituie, în totalitatea lui, ceea ce se denumeşte în mod obişnuit „teoria deschiderilor". Din motive metodice, la care s-a ţinut seama şi de observaţiile critice asupra primei părţi a acestei lucrări, autorul n-a mai considerat posibil să îngreuieze cartea cu nesfîrşitul număr de nume de teoreticieni şi jucători din tre-

cut, cu atît mai mult cu cît într-o serie de cazuri aceasta n-ar fi prezentat decît un interes istoric foarte relativ. In legătură cu aceasta este necesar să prevenim pe cititor împotriva concluziei greșite la care ar putea să ajungă, anume că toate variantele fără nume date în carte aparțin autorului. In carte sînt remarcate în mod deosebit ideile noi în diferite deschideri și numeroasele precizări aduse variantelor cunoscute mai de mult, aparținînd vechilor maeștri ruși și actualilor maeștri și analizatori sovietici, între care unele analize și aprecieri principale ale autorului. Precizările mai puțin importante de variante ale autorului și multe aprecieri generale ale sale, nu sînt menționate în mod special, deoarece ele se degajă în cea mai mare parte din însăși caracterul expunerii.

P. KERES

www.stere

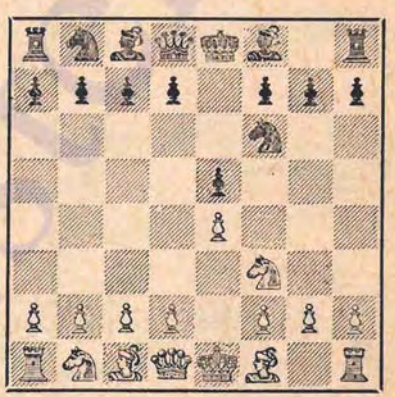
www.stere.ro

PARTIDA RUSĂ

1. e2—e4	**e7—e5**
2. Cg1—f3	**Cg8—f6**

Pentru prima oară această deschidere a fost temeinic analizată la începutul veacului al XIX-lea de către șahiștii ruși A. D. Petrov și K. A. Ianiș, ceea ce explică și denumirea deschiderii care, cîteodată, se mai numește și „apărarea lui Petrov".

Partida rusă a fost întrebuințată foarte frecvent la sfîrșitul secolului trecut și la începutul celui actual. Ideea deschiderii constă în apărarea cu ajutorul contraatacului: negrul, chiar de la început, începe contraatacul asupra pionului central al albului, e4. Această metodă de apărare, pătrunsă de spiritul de activitate, poate să ducă într-un număr de variante la un joc viu, interesant. Totuși alegerea direcției generale a jocului depinde, în această deschidere, de alb care poate alege variante în care să obțină poziții de așezare simetrică a figurilor ambelor părți, iar în asemenea poziții, după cum este stabilit de teorie, de obicei își spune cuvîntul avantajul primei mutări. In ultimul timp această deschidere este apreciată ca favorabilă albului, cu toate că avantajul pe care poate să-l obțină în cazul unui joc exact din partea negrului este foarte neînsemnat.



Pentru ușurarea studiului vom despărți variantele partidei ruse în două grupe, după cum albul joacă 3. C:e5 sau își alege o altă mutare. Continuarea 3. C:e5 se întîlnește mai des și se remarcă printr-o ramificare mult mai mare a variantelor analizate. Este mai rațional să ne oprim, în primul rînd, la studiul celorlalte continuări.

DIFERITE CONTINUĂRI ALE JOCULUI, IN AFARĂ DE 3. C:e5

Dacă albul nu joacă 3. C:e5, el poate alege două continuări principale: 3. **Nf1—c4** și 3. **d2—d4**, care sînt studiate în subdiviziunile **I** și **II**.

După 3. **Cb1—c3** negrul poate să treacă prin **3... Cb8—c6** în deschiderea celor patru cai. Este posibilă și mutarea **3... Nf8—b4**, de exemplu: **4. Nf1—c4** (Euwe recomandă 4. C:e5 0—0 5. Ne2 Te8 6. Cd3 N:c3 7. dc C:e4 8. 0—0 d6 și socotește situația albului ca mai bună datorită perechii de nebuni; în realitate însă, negrul obține joc egal fără nici o dificultate) **4... 0—0 5. 0—0 Cb8—c6 6. d2—d3** (continuarea 6. Cd5 C:d5 7. N:d5 d6 8. c3 Na5 duce la egalitate) **6... Nb4:c3 7. b2:c3 d7—d5** (7... d6 duce la o poziție din deschiderea celor patru cai, favorabilă albului datorită poziției nebunului la c4) **8. e4:d5 Cf6:d5 9. Tf1—e1 Nc8—g4** (mai bine decît 9... Te8 10. Cg5 Nf5 11. Tb1 cu avantaj pentru alb) **10. Nc1—d2** (într-o partidă jucată în anul 1931 a urmat 10. h3 C:c3 11. Dd2 N:f3 12. D:c3 Nd5 13. Tb1 N:c4 14. D:c4 Te8 cu șanse aproximativ egale) **10... Dd8—d6 11. Ta1—b1 Cd5—b6** cu joc aproximativ egal (Bernștein—Alehin, meci 1933).

I

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 Cg8—f6)

3. Nf1—c4 ...

O mutare interesantă, care implică un sacrificiu de pion care, însă, nu este tocmai recomandabil, deoarece la un joc corect negrul obține o poziție mai bună.

Continuarea 3. d4 este studiată în subdiviziunea **II.**

3... **Cf6:e4!**

Este mai puțin bine 3... Cc6, trecînd în apărarea celor doi cai.

4. Cb1—c3 ...

Singura mutare logică, deoarece **4. d3** atît după **4... Cc5** 5. C:e5 d5 6. Nb3 C:b3 cît și după **4... Cf6** 5. C:e5 d5 dă negrului un joc mai bun.

Favorabil pentru negru este și **4. Cf3:e5**, de exemplu:

1) **4... d7—d5 5. Dd1—e2** (la 5. Nb3 urmează 5... Dg5! 6. C:f7 D:g2 7. Tf1 Cc6 cu avantaj pentru negru) **5... Nc8—e6** (la egalitate duce 5... Nc5 6. d3 dc 7. D:e4 0—0 8. D:c4 De7) **6. d2—d3** (nici acum nu este bine pentru alb 6. Nb3 din cauza 6... Dg5 7. Db5+ c6 8. D:b7 D:g2 9. Tf1 Nh3) **6... Ce4:f2 7. Ce5:f7** (avantaj pentru negru dă 7. Nb5+ c6 8. R:f2 Db6+) **7... Re8:f7 8. De2:f2+ Dd8—f6 9. Df2:f6+ g7:f6 10. Nc4—b3 Cb8—c6 11. Cb1—c3 Cc6—d4,** cu egalitate;

2) **4... Dd8—e7! 5. d2—d4 d7—d6 6. Nc4:f7+ Re8—d8 7. 0—0 d6:e5 8. d4:e5+ Nc8—d7 9. Nf7—d5 Ce4—c5 10. b2—b4** (la 10. f4 cel mai bine este 10... Rc8 urmat de Cc6) **10... c7—c6 11. b4:c5 c6:d5** cu avantaj pentru negru.

4... **Ce4:c3**

Slab este **4... Cd6** 5. Nb3 e4 6. De2 cu avantaj pentru alb.

O altă continuare bună, recomandată de Alehin, este **4... Ce4—f6 5. Cf3:e5 d7—d5 6. Nc4—b3** cu următoarele posibilități:

1) **6... c7—c6 7. d2—d4 Nf8—d6** (sau 7... Ne7 8. 0—0 0—0 9. Ng5 Cbd7 cu egalitate) **8. Dd1—e2** (într-una din partidele lui Spielman din 1936, la 8. 0—0 a urmat 8... 0—0 9. Ng5 Cbd7 10. f4 Db6 cu oarecare inițiativă pentru negru) **8... 0—0 9. Nc1—g5 Tf8—e8 10. 0—0—0 Cb8—d7 11. f2—f4 Cd7—f8** cu joc aproximativ egal;

2) **6... c7—c5** (această continuare agresivă pare a fi îndoielnică) **7. d2—d4** (negrul obține un joc ceva mai bun după 7. d3 Cc6 8. C:c6 bc 9. 0—0 Nd6) **7... Cb8—c6** (sau 7... c4 8. Na4+ Cbd7 9. Ng5 Ne7 10. N:f6 N:f6 11. C:d5 cu avantaj pentru alb) **8. Nc1—g5 Cc6:d4**

(de preferat, fără îndoială, este 8...cd; de asemenea după 8... Ne6 9. N:f6 D:f6 10. C:d5 N:d5 11. N:d5 C:e5 12. de D:e5+ 13. Rf1! albul stă evident mai bine) **9. Cc3:d5 Nc8—e6 10. Ng5:f6 g7:f6 11. Dd1:d4! c5:d4 12. Nb3—a4+ Ne6—d7 13. Na4:d7+ Dd8:d7 14. Cd5:f6+** și albul cîștigă.

Mutarea din text (4... C:c3) duce la un joc foarte tăios care, în cele din urmă, se dovedește a fi cu totul acceptabil pentru negru.

5. d2:c3 f7—f6

Slab este 5...d6 care, atît după 6. Cg5 Ne6 7. N:e6 fe 8. Df3 cît și după 6. C:e5 De7 7. N:f7+ Rd8 8. 0—0, duce la un avantaj clar pentru alb.

6. 0—0 ...

Dacă 6. **Cf3—h4** poate să urmeze 6... g7—g6 7. 0—0 (dacă 7. f4, atunci continuarea 7... c6 8. f5 d5 9. fg dc 10. Dh5 Rd7 11. gh.De8 12. Cg6 Rc7 13. g4 N:g4 dă negrului avantaj) 7... Dd8—e7 8. Tf1—e1 Cb8—c6 9. Dd1—d5 Cc6—d8 10. b2—b4 d7—d6 cu avantaj evident pentru negru.

6... Cb8—c6

Varianta principală a apărării negrului. Această poziție poate surveni prin intervertire de mutări și din apărarea celor doi cai: 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nc4 Cf6 4. 0—0 C:e4 5. Cc3 C:c3 6. dc.

In locul mutării din text negrul are la dispoziție și alte continuări care îi dau, de asemenea, un joc ceva mai bun. Să analizăm cîteva din ele:

1) **6... d7—d6 7. Cf3—h4 g7—g6** (este posibil și 7... De7 8. Dh5+ Rd8 9. f4 Ne6 10. N:e6 D:e6 11. fe de! 12. Cg6 Nc5+ urmat de Te8 cu avantaj pentru negru) **8. f2—f4 Dd8—e7** (slab este 8... f5 din cauza 9. C:f5! N:f5 10. Dd5) **9. f4—f5** (într-o partidă Consultanți—Cigorin, Harkov 1884, albul a obținut avantaj prin 9. fe de 10. De2 Cc6 11. b4 Ng7 12. Ne3 Ne6 13. Nb5 etc.; în locul mutării 10... Cc6 negrul trebuia să continue cu 10... Ng7 sau 10... Ne6 obținînd o poziție ceva mai bună) 9... **De7—g7** (slab este 9... g5 din cauza 10. Dh5+ Rd8 11. N:g5! fg 12. f6 De8 13. D:g5 cu un puternic atac asupra poziției negrului — Cigorin-Șabski, Petersburg 1904) **10. Dd1—f3 Nf8—e7 11. Nc1—e3 Cb8—c6** și negrul, cu un pion în plus, are o situație mai bună (dintr-o partidă prin corespondență, 1899);

2) **6... Dd8-e7 7.Tf1-e1** (rău este 7.Cd4 Dc5 8. De2 din cauza 8... d5 9. Nb3 c6) **7... c7—c6** (favorabil negrului este 7... d6 8. Ch4 Ne6 9. Nd3 Df7 10. f4 Cd7; mutarea 7... c6 este o greșeală dar justificarea acesteia, citată mai departe, nu este convingătoare; o altă încercare de răsturnare a mutării 7... c6 se dă în alineatul următor) **8. Te1:e5 f6:e5 9. Nc1—g5 De7—c5 10. Dd1—e2 d7—d5! 11. Cf3:e5** și dacă acum **11... Ne6** atunci 12. Cg6 hg 13. D:e6+ Ne7 14. Te1 asigură albului avantaj, însă „Deschiderea modernă" întărește apărarea negrului prin continuarea **11... Ne7** 12. Dh5+ g6 13. C:g6 hg 14. D:h8+ Rd7 și consideră că în această poziție albul nu poate obține mai mult decît remiză.

Mutarea 7... c7—c6 este răsturnată prin sacrificiul **8. Cf3:e5!**, de exemplu: **8... d6:e5 9. Dd1—h5+ g7—g6 10. Dh5:e5 d7—d5** (nu însă 10... D:e5 11. T:e5+ Rd8 12. Ng5+) **11. De5:e7+ Nf8:e7 12. Nc1—g5 0—0** (sau 12... dc 13. T:e7+ Rf8 14. Tae1 şi albul cîştigă) **13. Ng5:e7 d5:c4 14. Ne7:f8 Rg8:f8 15. Ta1—d1 Cb8—d7 16. g2—g4!** şi poziţia albului este mult mai bună (Keres);

3) **6... g7—g6 7. Tf1—e1 d7—d6 8. Cf3—g5 f6:g5 9.Te1:e5+**. Intr-o partidă jucată în 1860 a urmat 9... Ne7? 10. Te2 cu atac puternic pentru alb. Corect este **9... d6:e5 10. Nc4—f7+ Re8:f7 11. Dd1:d8 Cb8—c6 12. Dd8:c7+ Nf8—e7 13. Nc1:g5 Th8—e8** cu avantaj pentru negru.

7. Cf3—h4 **g7—g6**

Dacă 7... Ce7 atunci este foarte tare 8. Nd3! g6 9. f4, de exemplu: 9... Ng7 10. fe fe 11. Ng5 c6 12. Cf5! cu o poziţie cîştigată de către alb — Saburov-Lütze, corespondenţă, 1906.

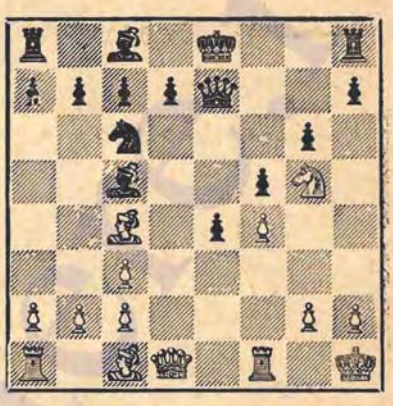
De asemenea 7... **De7** este mai slabă decît mutarea din text din cauza 8. Dh5+ Rd8 9. b4, urmată de f2—f4 şi negrul este expus unui atac periculos.

8. f2—f4 **f6—f5**
9. Ch4—f3 ...

Nu merge 9. C:f5 deoarece după 9... d5! albul pierde o figură.

9... **e5—e4**
10. Cf3—g5 **Nf8—c5+**
11. Rg1—h1 **Dd8—e7**

Negrul a păstrat pionul în plus şi stă mai bine, deoarece albul nu are



un atac care să egaleze jocul. Este posibilă continuarea 12. b4 Nb6 13. a4 a6 14. Na3 Cd8 15. b5 Nc5 cu avantaj pentru negru.

La **11... Dd8—f6?** (în loc de 11... De7) albul nu joacă 12. **Nf7+?** Re7 13. Nd5 d6 14. Te1 Rf8 15. g4 Ce7 16. gf C:d5 17. D:d5 gf cu joc bun pentru negru (Schlechter-Marco, 1897) ci mai tare **12. Dd1—d5!** ameninţînd printre altele şi 13. C:h7. Este posibilă, de exemplu, următoarea continuare: 12... De7 13. b4 Nb6 14. b5 Cd8 15. Na3 d6 16. Tae1! cu avantaj pentru alb.

II

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 Cg8—f6)

3. d2—d4 ...

Steinitz a considerat această mutare ca fiind cea mai tare însă, după părerea multor teoreticieni, tot atît de bine este şi 3. C:e5 pe care o examinăm mai departe.

A

3... **Cf6:e4**

Este posibil şi **3... e5:d4** pe care o studiem în alineatul **B**.

Nefavorabil pentru negru este **3... d7—d5 4. e4:d5**, de exemplu: **4... ed**

5. Nb5+ c6 6. dc bc 7. Nc4 sau 4... e4 5. Ce5 C:d5 6. Nc4 Ne6 7. 0—0 Ne7 8. f3, în ambele cazuri cu avantaj pentru alb.

De considerat este şi 3... **d7—d6** trecînd în apărarea Philidor.

4. Nf1—d3 ...

După 4. de mutarea 4... **d5** este suficientă pentru egalare, dar şi mai tare este 4... **Nc5** 5. Dd5 N:f2+, de exemplu: 6. Re2 (sau 6. Rd1 f5 7. Nc4 Tf8 8. Cbd2 c6 9. Dd3 d5 etc.) 6... f5 şi acum atît 7. ef C:f6 8. De5+ Rf8 cît şi 7. Cbd2 c6 8. Dd3 d5! 9. ed 0—0 dau negrului avantaj.

4... d7—d5

5. Cf3:e5 ...

La 5. **d4:e5** negrul are la dispoziţie o continuare puternică 5... **Cb8—c6** deoarece varianta 6. N:e4 de 7. D:d8+ R:d8 8. Cg5 C:e5 9. Nf4 h6 etc. nu este periculoasă pentru negru; este posibil şi 5... **Nf8—e7**, de exemplu: 6. 0—0 0—0 7. c4 c6 8. Dc2 (Zagorovski-Şamaev, Leningrad 1949) şi acum, în locul sacrificiului de pion 8... Nf5 9. Cc3 Ca6 10. N:e4, mai simplu este 8... f5 9. ef C:f6 cu joc aproximativ egal.

Mutarea 5. C:e5 oferă albului un tempo în plus, în comparaţie cu varianta 1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. C:e5 d6 4. Cf3 C:e4 5. d4 d5.

5... Nf8—d6

Această mutare, care păstrează simetria, este aici cea mai bună.

Să studiem acum celelalte continuări mai importante:

1) 5... **Nf8—e7 6. 0—0 0—0 7. c2—c4! Ce4—f6** (dacă 7... c6 8. cd cd 9. N:e4 de 10. Cc3, atunci negrul pierde un pion) 8. **Cb1—c3 c7—c6** (la 8... Ne6 un răspuns foarte tare este 9. c5! (Alehin-Levitki, Petersburg, 1913), iar 8... dc 9. N:c4 Cc6 10. Ne3 Nd6 11. f4 Ce7 12. Db3! aşa cum s-a jucat într-o partidă prin corespondenţă în 1936, dă albului o poziţie ceva mai liberă) 9. **Dd1—b3 Dd8—b6** (după 9... dc 10. N:c4 D:d4 11. N:f7+ urmat de Cf3 şi albul stă mai bine) **10. c4—c5 Db6:b3 11. a2:b3** cu oarecare avantaj pentru alb (Nenarokov);

2) 5... **Cb8—c6 6. Ce5:c6 b7:c6 7. Dd1—e2 Dd8—e7** (sacrificiul de pion 7... Ne7 8. N:e4 de 9. D:e4 0—0 10. 0—0 dă albului un avantaj evident; nefavorabil pentru negru este şi 7... f5 8. f3 Nd6 9. 0—0, de exemplu: 9... De7 10. fe fe 11. Dh5+ g6 12. Dh6 ed 13. Ng5 sau 9... 0—0 10. fe fe 11. T:f8+ D:f8 12. N:e4 de 13. Dc4+ urmat de D:c6) **8. 0—0 g7—g6 9. Nd3:e4 De7:e4** (sau 9... de 10. Te1 f5 11. f3 cu avantaj pentru alb) şi acum nu 10. D:e4+ de, etc. cu un bun contrajoc pentru negru, ci **10. De2—d2!** cu un însemnat avantaj pentru alb;

3) 5... **Cb8—d7 6. 0—0** (mai tare este 6. C:d7 urmat de 7. De2) 6... **Cd7:e5 7. d4:e5 Ce4—c5 8. Nd3—e2 c7—c6** cu joc egal — Konstantinopolski-Lilienthal, al XII-lea campionat al U.R.S.S., 1940;

4) 5... **Nc8—e6 6. Dd1—e2** (pentru a răspunde la 6... f5 cu 7. N:e4 urmat de Db5+) 6... **Ce4—d6 7. 0—0 Nf8—e7 8. Tf1—e1 Dd8—c8** (8... 0—0 permite răspunsul 9. C:f7!) **9. Cb1—c3 0—0 10. De2—h5** cu avantaj, deoarece conti-

nuarea 10... f5 11. Ce2 sau 10... g6 11. C:g6 fg 12. N:g6 Tf7 13. N:f7+ N:f7 14. De5 urmat de C:d5 dă avantaj decisiv albului;

5) La 5... **c7—c5** este foarte tare 6. **Dd1—e2.**

6. 0—0 ...

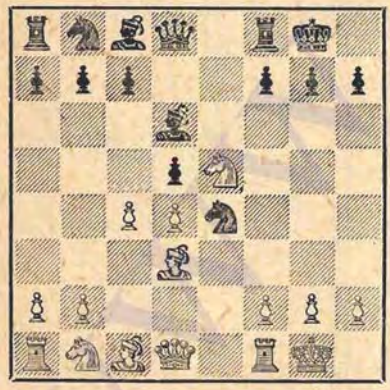
Dacă 6. **De2** atunci continuarea 6... N:e5 7. de Cc5 dă negrului egalitate.

Merită a fi luată în considerare mutarea 6. **c4** (6... Nb4+ 7. Rf1!).

6... **0—0**

Este prematură încercarea de atac **6... Dd8—h4**, de exemplu: **7. Cb1—c3 Ce4:c3 8. b2:c3 0—0** și acum atît **9. Tf1—e1** Cb8—d7 10. g2—g3 Dh4—h3 11. Nd3—f1 (Smîslov-Lilienthal, meciturneu 1941) cît și **9. f2—f4** Cb8—c6 10. Ta1—b1 Cc6—e7? 11. f4—f5! (Aronin-Kamîșov, Moscova 1949) dă albului un avantaj evident.

7. c2—c4 ...



Această înaintare este, aproape în toate variantele partidei ruse, metoda cea mai activă de atac pentru alb.

Nu dă nimic albului **7. Cb1—c3 Nd6:e5** (după 7... C:c3 8. bc N:e5 albul are la dispoziție o mutare intermediară tare 9. Dh5) **8. d4:e5 f7—f5 9. Dd1—h5 Nc8—e6 10. Tf1—d1 Dd8—c8.**

Euwe recomandă **7. f3** Cf6 8. Ng5, însă negrul poate să evite această variantă prin 7... Cc5.

De asemenea merită atenție și **7. Te1** sau **7. Cd2.**

7... **c7—c6**

O altă metodă de apărare constă în **7... Cb8—c6** cu următoarele variante, încercate în practică:

1) **8. c4:d5 Cc6:d4 9. Nd3:e4** (prin acest schimb albul obține numai un joc egal; mai bine este 9. Cc4) **9... Nd6:e5 10. f2—f4** (dacă 10. N:h7+, etc. negrul cîștigă în cele din urmă o calitate cu mutarea Cc2) **10... Ne5—f6 11. Cb1—c3 Nc8—f5 12. Dd1—d3 Nf5:e4 13. Cc3:e4?** (mai bine este 13. D:e4) **13... Dd8:d5 14. Ce4:f6+ g7:f6** cu avantaj pentru negru — Alehin-Alexander, 1933—34; în această variantă albul poate spera cel mult la remiză;

2) **8. f2—f4 Cc6:d4** (o continuare slabă; prin 8... N:e5 9. fe C:d4 sau 9. de f5 negrul poate obține un joc egal) **9. Nd3:e4 Nd6:e5 10. Ne4:h7+ Rg8:h7 11. f4:e5 c7—c5** (probabil mai bine este 11... dc) **12. Dd1—h5+ Rh7—g8 13. Nc1—g5 Dd8—d7 14. Cb1—c3** cu avantaj pentru alb;

3) **8. Ce5:c6 b7:c6 9. c4—c5 Nd6—e7 10. Cb1—d2** și Euwe consideră că poziția albului este mai bună; totuși mutarea **10... Nf6!** dă negrului, după cît se pare, un contrajoc suficient (în unele variante cu prețul unui pion).

Foarte slab este **7... f7—f6** din cauza 8. cd fe 9. N:e4 Dh4 10. de N:e5 11. f4, deoarece după toate schimburile la f4 mutarea 14. Cc3 dă albului un avantaj evident.

Dacă **7... Ce4—f6**, este foarte neplăcut pentru negru 8. Ng5, de exemplu: 8... dc 9. C:c4 (este mai bine 9. N:c4) 9... Cc6 10. Cc3 și inițiativa

este de partea albului — Cigorin-Halprin, Viena 1898.

8. Cb1—c3 ...

O continuare bună pentru alb este, de asemenea, **8. Dd1—c2**, de exemplu: **8... Ce4—f6 9. Nc1—g5 h7—h6 10. Ng5—h4 Cb8—d7 11. f2—f4 d5:c4 12. Nd3:c4 Cd7—b6 13. Nc4—b3 Nd6—e7 14. Cb1—c3!** cu joc aproximativ egal — Konstantinopolski-Şamaev, Kiev 1938. Totuşi, în această variantă, după 8. Dc2 Cf6, este mai bine 9. cd cd 10. Ng5 h6 11. Nh4 urmat de f2—f4 ceea ce dă albului oarecare avantaj.

Dacă albul joacă **8. c4:d5 c6:d5 9. Dd1—c2** cu intenţia de a trece în varianta arătată mai sus, atunci negrul poate oferi un promiţător sacrificiu de pion: 9... Cb8—d7 10. Nd3:e4 d5:e4 11. Dc2:e4 Cd7—f3 12. De4—h4 Tf8—e8 13. Nc1—f4 Nd6—e7 cu egalitate — Şamaev-H. Baranov, corespondenţă, 1935—36.

8... Ce4:c3

Nici **8... Cb8—d7** nu este complet satisfăcătoare pentru negru, de exemplu: 9. Ce5:d7 Nc8:d7 10. c4:d5 Ce4:c3 11.b2:c3 c6:d5 12.Dd1—h5 f7—f5 13.Dh5—f3 Nd7—e6 14. Tf1—e1 Dd8—d7 15. Ta1—b1 Rg8—h8 (dintr-o partidă prin corespondenţă, 1932) şi acum prin mutarea 16. Nc1—f4 albul ar fi putut obţine avantaj.

9. b2:c3 Nd6:e5

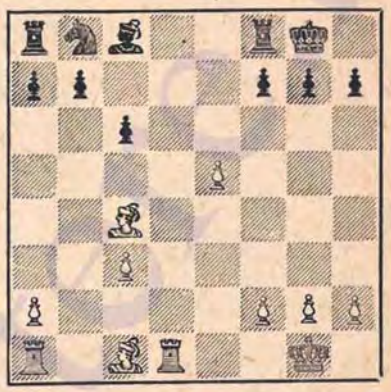
Dacă **9... Cd7** atunci, după 10. C:d7 N:d7 11. cd etc., albul poate să treacă în varianta arătată mai sus, însă foarte tare este şi 10. f4 Cf6 11. Dc2 dc 12. C:c4 Ne6 13. C:d6 D:d6 14. f5 urmat de Nf4 — Cigorin-Pilsburry, Paris 1900.

Dacă **9... Ne6** 10. f4 N:e5 11. fe dc, atunci 12. N:h7+ R:h7 13. Dh5+ Rg8 14. Ng5 Dd5 15. Tf4 Cd7 16. Taf1 cu atac decisiv.

10. d4:e5 d5:c4
11. Nd3:c4 Dd8:d1

Evitarea schimbului damelor este avantajoasă numai pentru alb, de exemplu 11... De7 12. a4 Td8 13. Dh5 — Cigorin-Lebedev, Moscova 1901.

12. Tf1:d1 ...



Albul a obţinut un avantaj evident deoarece are perechea de nebuni şi o dezvoltare mai bună. Într-o partidă jucată în 1931 a urmat 12... Nc8—f5 13. h2—h3 b7—b5 (mult mai bine este 13... Cd7) 14. Nc4—b3 Cb8—a6 15. Nc1—a3 Tf8—e8 16. Na3—d6 Ta8—c8 17. a2—a4 cu avantaj evident pentru alb, însă această continuare nu este convingătoare. Ca răspuns la 12... Nc8—f5, după cît se pare, este mai tare 13. Nc1—a3! Tf8—e8 14. f2—f4 împiedicînd dezvoltarea normală a negrului, deoarece nu merge 14... Cd7 din cauza 15. e6.

B

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 Cg8—f6 3. d2—d4)

3... e5:d4

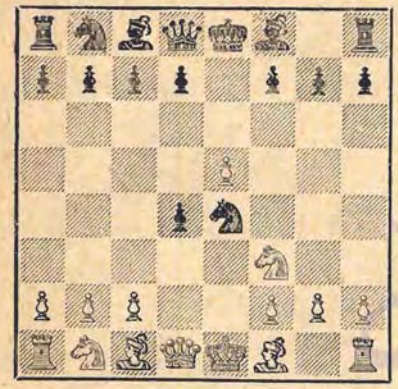
Această luare poate să ducă la complicaţii interesante care însă, în

ultimă instanță, nu sînt primejdioase pentru negru.

4. e4—e5 ...

După 4. Nf1—c4 Cf6:e4 5. Dd1:d4 se obține poziția din deschiderea nebunului, care este studiată în cele ce urmează.

4... **Cf6—e4**



5. Dd1—e2 ...

Desigur, mai liniștit este 5. **Dd1:d4 d7—d5 6. e5:d6 Ce4:d6** însă cu această continuare albul nu se poate aștepta la obținerea vreunui avantaj, de exemplu: **7. Nc1—g5** (într-o partidă Cigorin-Pilsburry, Petersburg 1895, s-a jucat: 7. Cc3 Cc6 8. Df4 și după 8... Nf5 9. Nb5! Ne7 10. Cd4 Nd7 11. N:c6 etc. albul a obținut o poziție mai bună, dar prin 8... Ne7 urmat de 0—0 negrul poate să obțină o partidă aproximativ egală, de exemplu: 9. Nd3 Ne6 10. Ne3 Nf6 11. 0—0 0—0 12. Tad1 cu o oarecare inițiativă pentru alb, ca în partida Boleslavski-Samohoțki, Moscova 1942; și mai bun a fost sistemul de apărare folosit de Alatorzev în partida cu Boleslavski, din al XIV-lea campionat al U.R.S.S., 1945 și anume: 8... g6! 9. Nd2 Ng7 10. 0—0—0 0—0 11. Nd3 Ne6 12. h4 Df6 etc.; de asemenea la 7. Nd3 Cc6 8. Df4 urmează 8... Ne7 și 0—0) 7... **Cb8—c6!** (după 7... f6 8. Nf4 Cc6 9. Dd2 albul obține o poziție ceva mai bună din cauza slăbiciunii cîmpului e6) **8. Dd4—c3** (schimbul 8. N:d8 C:d4 9. C:d4 R:d8 oferă negrului superioritatea perechii de nebuni, dar 8. De3+ Ne7 9. N:e7 D:e7 10. D:e7+ R:e7 11. Cc3 duce numai la egalitate) 8... **f7—f6 9. Ng5—f4 Dd8—e7+ 10. Nf1—e2 Nc8—e6 11. Cb1—d2 0—0—0 12. 0—0** cu un joc aproximativ egal.

5... **Nf8—b4+**

Se poate juca și 5... Cc5 6. C:d4 Cc6, însă, în acest caz, negrul are de luptat cu greutăți mai mari decît după mutarea din text.

6. Re1—d1 **d7—d5**

Acum 6... Cc5 nu merge din cauza 7. Ng5!

7. e5:d6 **f7—f5**
8. Cf3—g5 ...

Consolidînd într-o măsură suficientă poziția calului său în centru, negrul amenință să înceapă un atac periculos asupra rocadei albului.

Alături de mutarea din text merită a fi luată în considerare continuarea **8. d6:c7 Dd8:c7 9. Cf3:d4,** însă și în această variantă mutarea **9... Cb8—c6!** oferă negrului șanse mai bune, de exemplu: **10. c2—c3** (dacă 10. C:c6 bc și negrul obține o vădită superioritate atît după 11. f3 Na6! 12. D:a6 Cf2+ 13. Re2 De5+ 14. Ne3 f4, etc. cît și după 11. Ne3 a5 12. c3 Na6 urmat de 0—0—0) **10... Cc6:d4 11. c3:d4 Nc8—d7!** (această continuare este mai tare decît 11... Dd6 12. f3 D:d4+ 13. Cd2, ca în partida Steinitz-Pilsburry, Petersburg

1895, unde după schimburile pe cîmpul d2 s-a ajuns la remiză) 12. **Nc1—e3** (după 12. f3 urmează 12... Na4+ 13. b3 0—0—0 cu poziție cîștigată pentru negru) 12... **Ta8—c8** 13. **f2—f3** 0—0 14. **De2—c4+** **Dc7:c4** și după schimburi negrul obține un joc ceva mai bun.

8... **0—0**
9. De2—c4+ ...

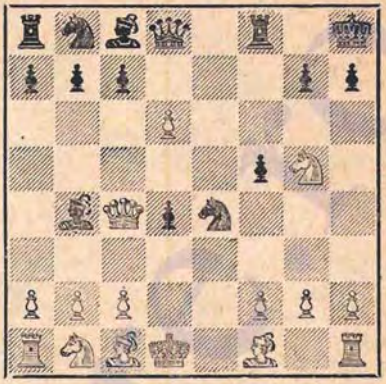
Complicațiile care urmează după această mutare sînt favorabile numai negrului. De aceea este mai bine 9. dc D:c7 10. Dc4+ D:c4 11. N:c4+ Rh8 12. Tf1 h6 și negrul are numai un ușor avantaj.

9... **Rg8—h8**

(Vezi diagrama)

In partida Steinitz-Pilsburry, Petersburg 1895, albul a continuat cu 10. Dc4:b4 Cb8—c6 11. Db4—a3 (11. dc? C:f2+) 11... Ce4:f2+ 12. Rd1—e1 Cf2:h1 13. d6:c7 Dd8—e8+ 14. Nf1—e2 f5—f4 și negrul a obținut avantaj.

In poziția din diagramă albul nu are o continuare satisfăcătoare, după cum arată variantele următoare, propuse de Steinitz:



1) 10. Cg5:e4 f5:e4 11. Dc4:b4 (sau 11. bc Ng4+) 11... Nc8—g4+ 12. Nf1—e2 Ng4:e2+ 13. Rd1:e2 Cb8—c6 urmat de Dd8—h4 cu avantaj pentru negru;

2) 10. d6:c7 Ce4:f2+ 11. Rd1—e2 Dd8—e7+ 12. Re2:f2 De7—e1+ urmat de De1:c1 cu avantaj pentru negru;

3) 10. Cg5—f7+ Tf8:f7 11. Dc4:f7 Ce4:f2+ 12. Rd1—e2 Cf2:h1 13. d6:c7 Dd8—d7! de asemenea cu avantaj pentru negru.

CONTINUAREA 3. C:e5

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 Cg8—f6)

3. Cf3:e5 ...

Este mutarea cea mai des folosită, însă este probabil ca ea să nu fie mai bună decît 3. d4. După schimbul pionilor centrali jocul capătă aproximativ același caracter ca și în variantele din subîmpărțirea **II**, studiate mai înainte, însă fără tempoul Cf3—e5 al albului.

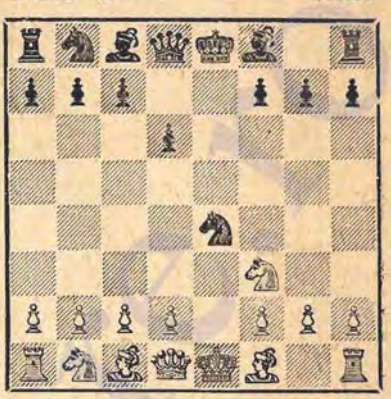
3... **d7—d6**

Desigur, nu **3... C:e4? 4. De2 De7** (dacă 4... d5 5. d3 De7 6. de D:e5 7. ed și albul rămîne cu un pion în plus) **5. D:e4 d6 6. d4 f6** (la 6... Cd7 urmează 7. Cc3! de 8. Cd5 Cf6! 9. C:f6+ gf 10. Nb5+ și albul are un joc superior) **7. Cc3! de 8. Cd5 Dd6 9. de fe 10. Nf4** urmat de 10... c6 11. 0—0—0! cu un atac decisiv, sau 10... Cd7 11. 0—0—0 Ne7 12. Nc4! cu mare avantaj pentru alb.

Mai multă atenție merită apărarea **3... Dd8—e7**, de exemplu: **4. d2—d4**

(sau chiar 4. Cf3 C:e4 5. Ne2 Dd8 6. 0—0 Ne7 7. d3 Cf6 8. d4 şi albul este mai bine dezvoltat) **4... d7—d6 5. Ce5—f3 De7:e4+** (dacă 5... C:e4 mutarea Ne3 dă albului avantaj) **6. Nc1—e3 Cf6—g4 7. Dd1—d2 Cg4:e3 8. f2:e3 d6—d5 9. Cb1—c3 De4—e6 10. Nf1—d3 f7—f5** şi Steinitz aprecia că poziţia negrului este chiar mai bună. Totuşi albul a luat un asemenea avans de dezvoltare încît, de exemplu, după **11. 0—0—0**, cum arată „Deschiderea modernă", 11... Ne7 12. g4! fg 13. Ce5 urmat de e3—e4, negrul nu dispune de suficiente apărări contra atacului alb.

4. Ce5—f3 **Cf6:e4**



I

5. d2—d4 ...

O altă continuare adeseori folosită, **5. Dd1—e2**, este studiată în subîmpărţirea **II.**

La **5. c2—c4** cel mai energic răspuns este **5... d6—d5** (este posibil şi 5... Ne7 6. Cc3 C:c3 7. dc 0—0 cu egalitate) **6. Cb1—c3** (de asemenea după 6. cd D:d5 7. Cc3 C:c3 8. bc c5 negrul egalează fără nici o greutate) **6... Ce4—f6 7. d2—d4 Nf8—e7 8. Dd1—b3 c7—c6** cu un joc aproximativ egal. Totuşi în această variantă merită a fi luată în considerare şi mutarea 8. Ng5, mult mai neplăcută pentru negru. De aceea în loc de 7... Ne7 este recomandabilă mutarea mai energică 7... Nb4.

Variante interesante rezultă şi după **5. Cb1—c3**, de exemplu:

1) **5... d6—d5** (un sacrificiu nu tocmai corect de pion) **6. Dd1—e2 Nf8—e7 7. Cc3:e4 d5:e4 8. De2:e4 0—0 9. Nf1—c4!** (prin această mutare care preîntîmpină 9... Te8 prin 10. Ce5, albul obţine avantaj) **9... Ne7—d6 10. 0—0** (dacă 10. d4 Te8 11. Ce5 N:e5 12. de, mutarea 12... Cc6! dă negrului egalitate) **10... Tf8—e8 11. De4—d3 Cb8—c6 12. b2—b3 Dd8—f6 13. Nc1—b2! Df6:b2** (după 13... Dh6 14. Tfe1 Ng4 15. h3 şi negrul nu are nici o compensaţie pentru pionul pierdut) **14. Cf3—g5 Nc8—e6** (sau 14... g6 15. N:f7+ Rg7 16. N:e8 De5 17. Dc3 Cd4 18. f4!) **15. Nc4:e6 f7:e6 16. Dd3:h7+ Rg8—f8** (Alehin—A. Rabinovici, Moscova 1918) şi acum cîştiga repede 17. c3 D:d2 18. Dh8+ Re7 19. D:g7+ Rd8 20. Tad1 Df4 21. g3 (Alehin);

2) **5... Ce4:c3** (după 5... Cf6 6. d4 albul obţine oarecare avantaj de spaţiu) **6. d2:c3** (nici 6. bc Ne7 7. d4 0—0 nu dă albului şanse mai bune) **6... Nf8—e7 7. Nf1—d3** (de asemenea 7. Nf4 Cc6 8. Dd2 Ng4 9. Ne2 Dd7 10. h3 Nh5 11. 0—0—0 0—0—0, aşa cum s-a jucat în partida Foltys-Szapiel, Szczawno—Zdroj 1950, nu dă decît egalitate) **7... Cb8—c6** (7... Ng4 8. De2 Cc6 duce, prin intervertire de mutări, la aceeaşi poziţie; prematur este 7... 0—0 din cauza contraatac 8. Ne3 Cd7 9. h4) **8. Nc1—e3 Nc8—g4 9. Nd3—e4 Dd8—d7 10. Dd1—d2 0—0—0 11. 0—0—0 Th8—e8 12. Cf3—d4! d6—d5 13. Cd4:c6 Dd7:c6 14. Ne4:d5 Dc6—a6** cu joc egal — Nimzovici-Marshall, 1911.

Continuarea **5. d2—d3** Ce4—f6 6. d3—d4 d6—d5 duce la varianta de schimb a partidei franceze.

5... d6—d5

Se poate juca și 5.. **Nf8—e7** 6. **Nf1—d3** Ce4—f6 (6... d5 duce la varianta principală) însă albul obține acum un joc ceva mai liber prin 7. **0—0** (sau 7. h3 0—0 8. 0—0 Cc6 9. c3 Te8 10. Dc2 h6 cu un joc aproximativ egal, ca în partida Riumin-Goglidze, Moscova 1935; albul ar fi trebuit la mutarea a 8-a sau a 9-a să joace c2—c4) 7... **Nc8—g4** 8. **Tf1—e1** 0—0 9. **Cb1—d2** Cb8—d7 (și după 9... Cc6 10. c3 d5 11. Cf1 Dd7 12. Cg3 Nd6 13. h3! albul obține avantaj) **10. Cd2—f1 Tf8—e8 11. Cf1—g3 Cd7—f8** 12. **h2—h3** cu joc superior pentru alb.

6. Nf1—d3 ...

A

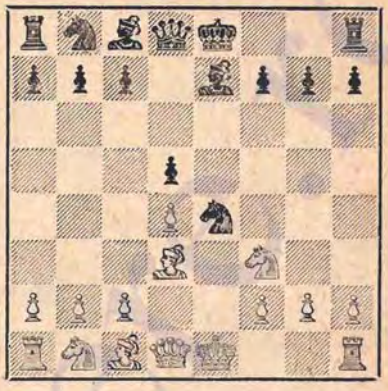
6... Nf8—e7

Adeseori s-a jucat și **6... Nf8—d6** astfel ca, cu prețul sacrificării pionului central, negrul să obțină atac pe flancul regelui. Această posibilitate se studiază în rubrica **B.**

Continuarea **6... Cb8—c6** 7. 0—0 Nf8—e7 duce la varianta principală.

Continuarea **6... Nc8—g4** duce de obicei numai la intervertire de mutări. In partida cu Alatorzev din al XIII-lea campionat al U.R.S.S., 1944, Lilienthal a continuat original 7. Dd1—e2 Dd8—e7 (la 7... f5 este interesant 8. h3 Nh5 9. g4! fg 10. Ce5 etc.) 8. 0—0 Cb8—c6 9. Nd3—b5 a7—a6 10. Nb5:c6+ b7:c6 11. De2—d3 și a obținut un mic avantaj.

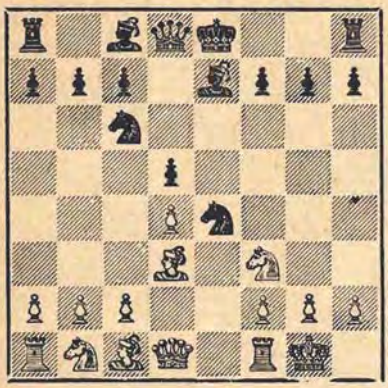
In general, negrul trebuie să se dezvolte în primul rînd pe flancul regelui și să facă rocada mică, altfel albul poate căpăta un atac periculos pe coloana deschisă „e".



7. 0—0 ...

Este prematură înaintarea **7. c2—c4,** din cauza **7... Ne7—b4+!** 8. **Cb1—d2** (la 8. Rf1, în partida Ianovski-Marshall, 1912, a urmat 8... 0—0 9. cd D:d5 10. Dc2 Te8 11. Cc3? C:c3 12. bc D:f3! cu avantaj pentru negru) **8... 0—0!** (nu însă 8... C:d2 9. N:d2 și în toate variantele albul obține un joc ceva mai bun, de exemplu: 9... De7+ 10. De2 D:e2+ 11. R:e2 N:d2 12.R:d2 Ne6 13.cd N:d5 14.The1+, ca în partida Alehin—Marshall, Petersburg 1914, sau 10... N:d2+ 11. R:d2 D:e2+ 12. N:e2 cu un joc ceva mai bun pentru alb, ca în partida Ianovski-Marshall, 1913, sau, în sfîrșit, 9... N:d2+ 10. D:d2 0—0 11. 0—0 Cc6 12. Tfe1 Ng4 13. Ce5 C:e5 14. T:e5, ca în partida Capablanca-Marshall, Petersburg 1914) **9. 0—0 Nb4:d2 10. Nc1:d2 Nc8—g4 11. Nd2—f4 Cb8—c6 12. Tf1—e1 Cc6:d4** (în avantajul albului este și 12... N:f3 13. D:f3 C:d4 14. De3 Cf5 15. Dh3) **13. Nd3:e4 d5:e4 14. Dd1:d4 e4:f3** și negrul obține ușor egalitatea — Tarrasch-Marshall, Petersburg 1914.

7... **Cb8—c6!**



Sistemul de apărare recomandat de K. A. Ianiș.

Încercarea 7... **Nf5** nu este complet satisfăcătoare din cauza **8. Te1,** de exemplu: **8... 0—0** (sau 8... Cd7 9. c4 c6 10. Dc2 Ng6 11. Cc3 C:c3 12. bc cu avantaj pentru alb) **9. c4 c6 10. Db3 dc 11. N:c4 Cd6 12. Nf1** cu avantaj pentru alb.

Prematură este și mutarea 7... **0—0** la care foarte tare este răspunsul **8. Tf1—e1,** de exemplu: **8... Ce4—f6** (8... Nf5 duce la varianta nefavorabilă pentru negru pe care am examinat-o în comentariul precedent, iar 8... f5 9. c4 c6 10. Db3 este de asemenea neplăcut pentru negru) **9. Cf3—e5** (un joc frumos dă albului și 9. Ng5 sau 9. h3; în partida Lișițin—Lilienthal din al XII-lea campionat al U.R.S.S. 1940, albul a continuat cu 9. Cbd2 la care negrul, răspunzînd prea agresiv 9... c5, după 10. dc N:c5 11. Cb3 Nb6 12. Ne3 a obținut o poziție inferioară) **9... c7—c5 10. d4:c5 Ne7:c5 11. Cb1—c3 Cb8—c6 12. Nc1—g5 Nc5—e7 13. Dd1—f3** cu avantaj pentru alb.

La 7... **0—0** albul are la dispoziție și o altă continuare tare și anume: **8. c2—c4 Ce4—f6 9. c4:d5! Cf6:d5 10. Cb1—c3 Nc8—g4** (la 10... Cc6 este foarte tare 11. Db3 Cdb4 12. Ne4) **11. Nd3—e4 c7—c6 12. Dd1—b3 Cd5—b6** (Schlechter-Forgacs, 1910) și acum continuarea 13. Ne3 C8d7 14. d5! dădea albului avantaj.

Dacă 7... **Nc8—g4,** atunci 8. c2—c4 0—0 9. c4:d5 trecînd în varianta studiată mai sus 7... 0—0 8. c4.

Dacă însă 7... **Cb8—d7** atunci continuarea **8. c2—c4 c7—c6** (sau 8... Cef6 9. cd C:d5 10. Cc3 C7f6 11. Te1 c6 12. Ng5 cu avantaj pentru alb) **9. Cb1—c3 Ce4:c3 10. b2:c3 0—0 11. Tf1—e1** dă albului avantaj.

8. Tf1—e1 ...

Mutarea 8. **c2—c4** poate duce la o poziție din varianta principală, însă dă negrului posibilități mai mari în alegerea mutărilor. Este posibilă și următoarea continuare: **8... Nc8—g4** (dacă 8... Ne6 9. Te1! albul obține avantaj, de exemplu: 9... f5 10. Cc3 C:c3 11. bc dc 12. T:e6 cd 13. Db3 Dd7 14. Ng5 sau 9... Cf6 10. c5! 0—0 11. Cc3 Ng4 12. Ne3 Dd7 13. a3 urmat de b2—b4) **9. Cb1—c3** (dacă 9. Te1, atunci se obține numai o ramificare a variantei principale, iar 9. cd D:d5 10. Cc3 duce la o poziție care se poate obține în varianta pe care o studiem, dar ceva mai tîrziu) **9... Ce4:c3** (după 9...Cf6 10. cd C:d5 albul poate trece din nou în ramificarea menționată mai sus a variantei principale; un joc frumos are albul și după 9... N:f3 10. gf Cf6 11. cd C:d5 12. Ne4, cum s-a jucat în partida Schiffers-Kulomzin, Moscova 1901) **10. b2:c3 0—0 11. Ta1—b1** (varianta 11. dd D:d5 12. Nf4 Nd6 duce la o poziție aproximativ egală) **11... d5:c4 12. Nd3: c4 Cc6—a5 13. Nc4—d3 c7—c5** și albul are o poziție ceva mai bună.

Ca răspuns la **8. c2—c4** „Bilguer"-ul recomandă retragerea imediată **8... Ce4—f6** cu continuarea **9. Cb1—c3 0—0** (mai slab este 9... dc 10. N:c4 Ng4 11. d5 Ce5 12. Nb5+ Cfd7 13. Dd4 N:f3 14. D:e5 cu avantaj pentru alb) **10. Nc1—e3 d5:c4 11. Nd3:c4 Nc8—g4** cu egalitate. Însă albul poate să continue mai

tare: **10. c4:d5 Cf6:d5 11. Tf1—e1**, ceea ce duce la ramificarea cunoscută a variantei principale.

8... Nc8—g4

Dacă **8... Ce4—f6** albul reuşeşte să realizeze complet ideea deschiderii; el a alungat calul negru de pe cîmpul e4 şi a intrat în varianta schimburilor din partida franceză, cu un tempo în plus în favoarea sa. Poate urma, de exemplu: **9. Nc1-f4 0-0 10. c2-c3 Ne7-d6 11. Cf3-e5** cu avantaj pentru alb.

Rău pentru negru este şi **8... f7-f5** 9. c2-c4 Nc8-e6 care duce la varianta arătată mai sus cu mutările 8. c4 Ne6. Albul poate să obţină avantaj şi prin 10. cd (în loc de 10. Cc3) 10... N:d5 11. Cc3 C:c3 12. bc 0-0 13. Nf4.

I

9. c2—c3 ...

Această mutare, urmată de 9... f5 10. c4 a fost socotită mult timp ca foarte tare şi aproape ca o răsturnare a partidei ruse. In realitate însă, această manevră, legată de pierderea unui tempo, nu numai că nu este primejdioasă, dar dă negrului şanse frumoase de a obţine avantaj. Posibilităţile ce se creează sînt foarte interesante şi prezintă o valoare practică.

De aceea încadrăm continuarea aceasta ca variantă principală.

Nimic nu dă albului nici schimburile **9. Nd3:e4 d5:e4 10. Te1:e4 Ng4:f3!** (slab este 10... f5 11. Te1 N:f3 12. D:f3 C:d4 13. D:b7 cu avantaj pentru alb) **11. Dd1:f3** (sau 11. gf f5 12. Tf4 0-0 13. d5 Ng5 cu avantaj pentru negru) **11... Cc6:d4 12. Df3-d3** (într-o partidă s-a jucat 12. Dc3 Ce6 13. Cd2 0-0 14. Cf3 Nf6 cu un joc bun pentru negru) **12... Cd4-e6 13. Dd3-e2 0-0** cu egalitate — partidă prin corespondenţă, 1875.

Răspunsul cel mai tare la 8... Ng4 şi anume **9. c2-c4** este studiat în subdiviziunea **II.**

9... f7—f5

Negrul a evitat atacul asupra cîmpului central d5 şi şi-a întărit poziţia calului din e4, obţinînd un joc cu perspective frumoase.

Să studiem continuările care merită a fi luate în consideraţie pentru alb.

a

10. c3—c4 ...

Pierderea unui tempo prin c2-c3 şi c3-c4 cînd flancul damei este absolut nedezvoltat, este evident îndoielnică chiar numai pe baza consideraţiilor generale şi este greu de înţeles de ce acest sistem de dezvoltare a putut avea o mare popularitate într-o perioadă de timp atît de lungă.

Cu un joc energic negrul reuşeşte să obţină o poziţie puternică de atac.

10... Ne7—h4!

Unica continuare promiţătoare (pentru prima oară a fost folosită de marele maestru maghiar Maroczy în 1902) după cum arată variantele de mai jos :

1) **10... Cc6:d4 11. Nd3:e4 d5:e4 12. Dd1:d4 e4:f3 13. Dd4:g7 Th8-f8 14. Nc1-g5 Tf8-f7 15. Dg7-g8+** cu avantaj pentru alb;

2) **10... 0-0 11. c4:d5 Dd8:d5 12. Cb1-c3 Ce4:c3 13. b2:c3 Ng4:f3** („Deschiderea modernă" socoteşte această mutare ca o greşeală gravă şi recomandă 13... Nd6, însă ca răspuns la aceasta 14. Da4! asigură albului avantajul) **14. Dd1:f3 Dd5:f3 15. g2:f3 Ne7-d6 16. Ta1-b1 Ta8-b8 17. Tb1-b5**, cu un final evident mai bun pentru alb;

3) **10... Dd8-d6** (dacă 10... dc 11. N:c4 N:f3 12. gf D:d4 13. D:d4 C:d4 14. fe Cc2 15. Te2 C:a1 16. ef 0-0-0 17. T:e7 Td1+ 18. Rg2 T:c1 19. Cc3 albul obţine un puternic pion liber pe coloana „f" şi, în legătură cu aceasta, un joc mai bun) **11. Cb1—c3** (dacă 11. cd N:f3 12. gf, atunci continuarea 12... C:f2! asigură negrului cel puţin remiză; dacă însă albul joacă 12. D:f3 atunci, după „Bilguer", 12... C:d4 13. Dd1 D:d5 duce la egalitate, însă pare mai tare 13. De3! cu şanse bune de a obţine avantaj) **11... Ce4:c3** (sau 11... N:f3 12. D:f3 C:d4 13. De3 dc 14. N:e4 fe 15. C:e4 cu avantaj pentru alb) **12. b2:c3 0—0 13. Ta1—b1 Ta8—b8 14. h2—h3** şi albul are joc mai bun;

4) **10... Ng4:f3 11. g2:f3 Ce4—f6 12. c4:d5** (pentru alb sînt de asemenea bune şi continuările 12. Ne3 f4 13. N:f4 dc 14. N:c4 D:d4 15. Da4 sau 12. N:f5 dc 13. Ne3 Dd5 14. Nh3 însă mutarea 12. c4:d5 forţează într-o măsură mai mare jocul) **12.... Dd8:d5 13. Cb1—c3 Dd5—d7** (sau 13... D:d4 14. Cb5 cu un atac puternic pentru alb) **14. Nd3—b5! 0—0—0 15. d4—d5 Cf6:d5 16. Dd1:d5!** (16. C:d5 Nb4!) **Dd7:d5 17. Cc3:d5 Td8:d5 18. Nb5:c6** şi albul cîştigă („Deschiderea modernă").

In contrast cu aceste variante, după mutarea 10... Nh4 albul se află în faţa unor ameninţări foarte neplăcute, contra cărora nu există o apărare complet satisfăcătoare, după cum arată analizele de mai jos:

aa

11. c4:d5 ...

Această continuare de gambit este favorabilă negrului care obţine repede o poziţie cîştigătoare.

11...	**Nh4:f2+**
12. Rg1—f1	**Nf2:e1**
13. d5:c6	...

După 13. D:e1 Ce7 negrul, cu o calitate în plus, stă la cîştig.

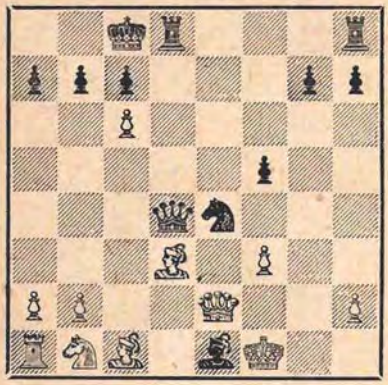
13... **Ng4:f3**

Slab este **13... Ne1—h4** din cauza 14. c6:b7 Ta8—b8 15. Dd1—a4+ Re8—f8 16. Cf3—e5 şi dacă acum 16... T:b7 atunci, cum s-a demonstrat prin analize, albul cîştigă prin 17. C:g4! fg 18. N:e4 Df6+ 19. Re2 Df2+ 20. Rd3 Df1+ 21. Rc2 etc.

14. g2:f3 ...

Dacă **14. Dd1:f3** atunci continuarea 14... Dd8:d4 15. c6:b7 Ta8—b8 16. Nd3—b5+ c7—c6 17. Nb5:c6+ Re8—e7 18. Nc6:e4 f5:e4 19. Nc1—g5+ Re7—e8 20. Df3—e3 Th8—f8+ dă negrului o poziţie cîştigată.

14... Dd8:d4!
15. Dd1—e2 0—0—0



Evident, negrul stă la cîştig deoarece albul, avînd flancul damei nedezvoltat şi poziţia regelui descoperită, nu are şanse de a se apăra cu succes.

Este posibilă, de exemplu, continuarea 16. c6:b7+ Rc8—b8 17. Rf1:e1 Th8—e8 18. f3:e4 Te8:e4 19. Nd3:e4 Dd4—g1+ 20. De2—f1 Td8—d1+ 21. Re1:d1 Dg1:f1+ 22. Rd1—c2 f5:e4 însă şi aici negrul trebuie să cîştige.

bb

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 Cg8—f6 3. Cf3:e5 d7—d6 4. Ce5—f3 Cf6:e4 5. d2—d4 d6—d5 6. Nf1—d3 Nf8—e7 7. 0—0 Cb8—c6 8. Tf1—e1 Nc8—g4 9. c2—c3 f7—f5 10. c3—c4 Ne7—h4)

11. Nd3:e4 d5:e4
12. d4—d5 Cc6—e5!

Această mutare este mai tare decît 12... 0—0 13. d5:c6 e4:f3 14. Dd1:d8 Ta8:d8 15. c6:b7 cu joc egal.

13. Dd1—a4+ ...

Dacă 13. Nc1—f4, continuarea 13... Ng4:f3 14. g2:f3 Ce5—g6 asigură negrului avantaj.

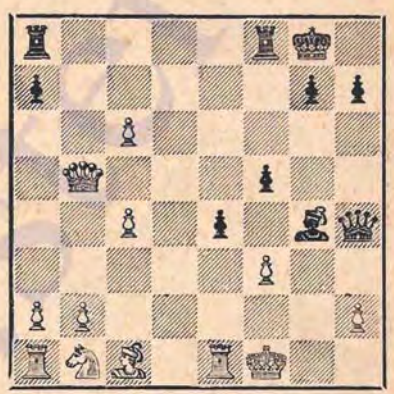
13... b7—b5!
14. Da4:b5+ c7—c6
15. d5:c6 Ce5:f3+
16. g2:f3 Nh4:f2+

Negrul evită simplificarea jocului care este posibilă după 17. c7+ şi preferă sacrificiul unei figuri pentru a continua atacul. Albul ajunge astfel sub o presiune puternică.

17. Rg1:f2 Dd8—h4+
18. Rf2—f1 ...

In cazul altor mutări ale regelui, albul pierde turnul cu şah.

18... 0—0



In schimbul figurii sacrificate, negrul a obţinut o poziţie puternică de atac. Dacă, de exemplu, 19. f3:g4 atunci negrul are deja la dispoziţie un şah etern prin 19... Dh4—h3+ etc., dar poate juca şi la cîştig prin 19... f5:g4+ 20. Rf1—e2 Ta8—d8. In acest fel negrul recîştigă cel puţin una din figurile sacrificate, păstrînd mai departe un atac primejdios.

cc

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 Cg8—f6 3. Cf3:e5 d7—d6 4. Ce5—f3 Cf6:e4 5. d2—d4 d6—d5 6. Nf1—d3 Nf8—e7 7. 0—0 Cb8—c6 8. Tf1—e1 Nc8—g4 9. c2—c3 f7—f5 10. c3—c4 Ne7—h4)

11. Te1—f1 ...

La 11. g3 urmează 11... C:d4 12. N:e4 de 13. D:d4 N:f3 cu avantaj pentru negru.

Este foarte rău 11. Te2? avînd în vedere 11... C:d4 12. C:d4 N:f2+ 13. Rf1 N:d4.

11... **d5:e4**

Favorabilă negrului este și varianta 11... 0—0 12. c4:d5 Ng4:f3 13. g2:f3 (sau 13. D:f3 C:d4 urmat de D:d5) 13... Ce4:f2 14. Tf1:f2 Nh4:f2+ 15. Rg1:f2 Dd8—h4+ 16. Rf2—g2 Cc6:d4 17. Nc1—e3 Tf8—f6 (dintr-o partidă prin corespondență, 1912) deoarece atacul negrului este periculos.

Este rea mutarea 11... Cc6:d4 din cauza 12. Nd3:e4 d5:e4 13. Dd1:d4 e4:f3 14. Dd4:g7 cu avantaj pentru alb, care obține un atac primejdios datorită coloanei deschise „e".

12. Nd3:c4 ...

Continuarea 12. N:e4 fe 13. Te1 0—0 14. T:e4 N:f3 urmat de Nf6 este favorabilă negrului.

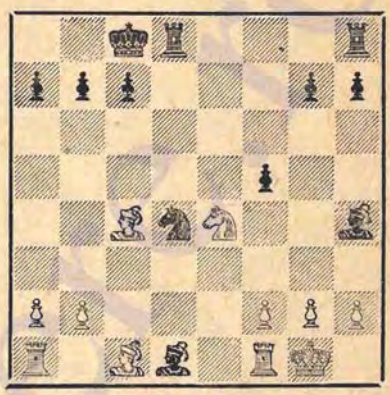
12... **Dd8—f6**
13. Cb1—c3 ...

Nici alte continuări nu scapă pe alb de un joc mai slab, după cum demonstrează analizele de mai jos:

1) **13. Dd1—e1 0—0—0** (la 13... N:f3 14. gf C:d4 urmează 15. Cd2 cu o poziție ce poate fi apărată) **14. Cf3:h4 Df6:h4 15. f2—f3 Dh4:e1 16. Tf1:e1 Cc6:d4 17. f3:g4** (de asemenea și 17. fe Cc2 18. Ng5 C:e1 19. Ca3 Cd3 20. N:d8 T:d8 21. h3 Nh5 dă negrului avantaj) **17... Cd4—c2 18. Te1—f1 Cc2:a1 19. Cb1—a3 Ce4—d2** cu un final mai bun pentru negru;

2) **13. Nc4—e2 0—0—0 14. Nc1—e3 f5—f4 15. Cf3:h4 Ng4:e2 16. Dd1:e2 Df6:h4 17. g2—g3 Dh4—h3! 18. Ne3:f4 Th8—e8** cu avantaj pentru negru.

13... **0—0—0**
14. Cc3—d5 **Ng4:f3**
15. Cd5:f6 **Nf3:d1**
16. Cf6:e4 **Cc6:d4**



Negrul stă evident mai bine și păstrează, de exemplu, după 17. Cc3 Nh5, pionul în plus, avînd și o poziție bună.

dd

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 Cg8—f6 3. Cf3:e5 d7—d6 4. Ce5—f3 Cf6:e4 5. d2—d4 d6—d5 6. Nf1—d3 Nf8—e7 7. 0—0 Cb8—c6 8. Tf1—e1 Nc8—g4 9. c2—c3 f7—f5 10. c3—c4 Ne7—h4)

11. Nc1—e3 ...

Și această mutare lasă negrului o inițiativă periculoasă.

11... **0—0**

Această mutare liniștită este mai tare decît **11... f5—f4 12. Nd3:e4 d5:e4** (sau 12... fe 13. T:e3!) **13. Ne3:f4 0—0 14. Te1:e4** și albul se apără cu succes, de exemplu: **14... Ng4:f3** (dacă 14...Nf5 atunci 15. N:c7! N:f2+ 16. R:f2 D:c7 17. Te3 și albul are apărări suficiente) **15. g2:f3** (la 15. D:f3 urmează 15... C:d4 16. Dd3 Ce6) **15... Nh4:f2+ 16. Rg1:f2 Dd8—h4+ 17. Rf2—e3 Tf8:f4 18. Te4:f4 Dh4—h6 19. Dd1—d2** (sau 19. Cc3 Te8+

20. Ce4 Tf8) 19... **Ta8—f8 20. Re3—e4 Dh6—g6+** remiză — dintr-o partidă jucată în 1904.

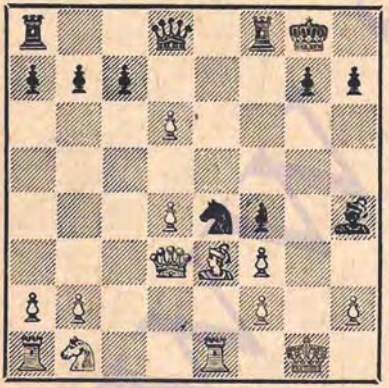
12. c4:d5 ...

Dacă 12. g2—g3 atunci 12... f5—f4 13. g3:f4 Ce4:f2! 14. Ne3:f2 Nh4:f2+ 15. Rg1:f2 Tf8:f4 cu un atac decisiv pentru negru.

12... Cc6—b4
13. d5—d6 ...

După 13. Cb1—c3 continuarea 13... Ng4:f3 14. g2:f3 Ce4—g5 dă negrului un atac care-i asigură avantajul, iar 13. Ne2 este în orice caz nefavorabil pentru alb. Acum însă albul amenință 14. Db3+.

13... Cb4:d3
14. Dd1:d3 Ng4:f3
15. g2:f3 f5—f4



Negrul are un avantaj clar. Dacă 16. D:e4 Dg5+ 17. Rh1 Tae8 18. D:b7 fe, negrul are un atac puternic cu sacrificii materiale fără importanță.

In loc de 15... f4 negrul poate juca și simplu 15... C:d6 cu o poziție excelentă.

b

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 Cg8—f6 3. Cf3:e5 d7—d6 4. Ce5—f3 Cf6:e4 5. d2—d4 d6—d5 6. Nf1—d3 Nf8—e7 7. 0—0 Cb8—c6! 8. Tf1—e1 Nc8—g4 9. c2—c3 f7—f5)

10. Dd1—b3 0—0!

Acest sacrificiu al pionului b7 este mult mai energic decît apărarea lui prin 10... Tb8, care însă este de asemenea suficientă.

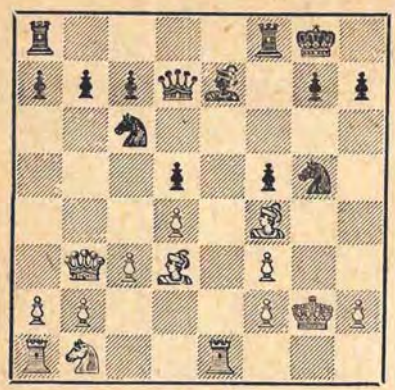
11. Nc1—f4 ...

Cîștigul unui pion în dauna unei întîrzieri în dezvoltare este foarte primejdios, de exemplu: **11. Db3:b7** Tf8—f6 12. Db7—b3 (se amenință 12... Tb8 13. Da6 Cb4 sau C:d4) 12... Ta8—b8 13. Db3—c2 Tf6—g6 14. Nd3—e2 Ne7—d6 și avantajul pozițional al negrului compensează pe deplin pionul sacrificat.

Cigorin a propus **11. Cf3—d2**, însă la aceasta urmează, după Schlechter, 11... Ce4:f2! 12. Rg1:f2 Ne7—h4+ 13. g2—g3 f5—f4! 14. Rf2—g2 (alte continuări duc repede la pierdere) 14... f4:g3 15. h2:g3 Dd8—d5! 16. g3:h4 Tf8—f2+ 17. Rg2:f2 Dd6—h2+ 18. Rf2—e3 Dh2—g3+ 19. Cd2—f3 Ta8—e8+ 20. Re3—d2 Te8:e1 21. Db3:d5+ Ng4—e6 22. Cf3:e1 Ne6:d5 și albul mai pierde și pionul „h", după care pionii liberi, legați, ai negrului pe flancul regelui îi asigură un joc mai bun. In plus terminarea dezvoltării pentru alb este legată de dificultăți.

Albul poate continua și cu **11. Cb1—d2** trecînd în varianta de la punctul C, care este studiată în cele ce urmează.

11... Ng4:f3
12. g2:f3 Ce4—g5
13. Rg1—g2 Dd8—d7



Poziția negrului este evident mai bună, deoarece flancul regelui alb este slăbit. In partida Lasker-Pilsburry, Petersburg 1895, albul a continuat cu 14. Db3—c2 Cg5—e6 15. Nf4—c1 Ne7—d6 16. Cb1—d2 Ta8—e8 și a pierdut repede după 17. Cf1? Ce:d4 18. Dd1 T:e1 19. D:e1 C:f3! 20. R:f3 f4. Este clar că și fără greșeala gravă făcută de Lasker, negrul stătea mult mai bine și, după toate probabilitățile, putea termina partida printr-un atac asupra regelui advers.

c

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 Cg8—f6 3. Cf3:e5 d7—d6 4. Ce5—f3 Cf6:e4 5. d2—d4 d6—d5 6. Nf1—d3 Nf8—e7 7. 0—0 Cb8—c6! 8. Tf1—e1 Nc8—g4 9. c2—c3 f7—f5)

10. Cb1—d2	**0—0**
11. Dd1—b3	**...**

La **11. Cd2—f1** un răspuns tare este 11... Ne7—d6. Intr-una din partidele meciului Ianovski-Schlechter, 1902, negrul după 12. Cf1—e3? (mai bine este 12. h3) a cîștigat printr-o combinație interesantă 12... Nd6:h2+! 13. Rg1:h2 Ce4:f2 (mai departe urmează 14... C:d3 apoi N:f3 și Dh4+).

11...	**Rg8—h8**

Ca și în varianta anterioară **(b)** nu este nevoie ca negrul să-și apere pionul b7, deoarece pentru luarea acestui pion albul pierde mult timp prețios.

Prin mutarea din text negrul parează amenințarea luării pe e4 și pregătește mutarea Nd6.

12. Db3:b7	**...**

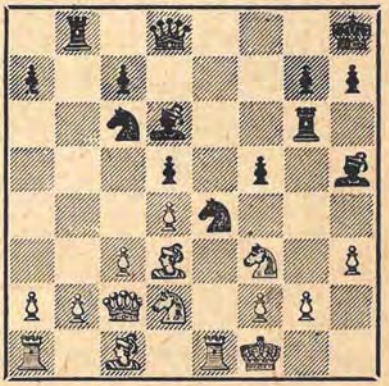
Intr-o partidă din meciul Capablanca-Kostici, 1919, albul a jucat mai bine 12. Cd2—f1 Dd8—d7 13. Cf3—d2 și a obținut un joc bun însă negrul ar fi putut răspunde în loc de 12... Dd7 mai energic cu 12.... Ng4:f3 13. g2:f3 Ce4:f2! 14. Rg1:f2 Ne7—h4+ 15. Cf1—g3 f5—f4 cu o puternică poziție de atac.

12...	**Tf8—f6**
13. Db7—b3	**Tf6—g6**

Negrul obține un puternic atac și după 13... Tb8 14. Dc2 Tg6, de exemplu: 15. b3 Nd6 16. Ne2 Nh3 17. Nf1 Df6.

Mutarea din text duce la o poziție analogă.

14. Rg1—f1	**Ta8—b8**
15. Db3—c2	**Ne7—d6**
16. h2—h3	**Ng4—h5**



Poziția de atac a negrului compensează cu prisosință pionul sacrificat.

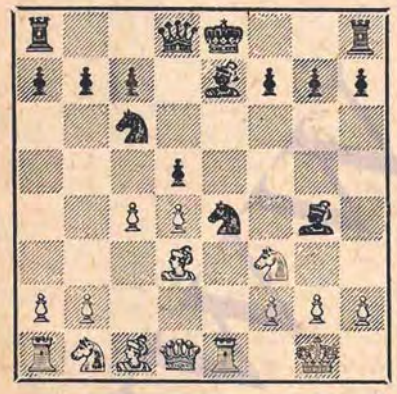
Intr-o partidă din 1904 albul a continuat cu 17. a3 Df6 18. Ce5, după care cîştigă imediat 18... N:e5 19. de Dg5. De asemenea la alte mutări în loc de 17. a3 situaţia albului este fără speranţe.

2

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 Cg8—f6 3. Cf3:e5 d7—d6 4. Ce5—f3 Cf6:e4 5. d2—d4 d6—d5 6. Nf1—d3 Nf8—e7 7. 0—0 Cb8—c6 8. Tf1—e1 Nc8—g4)

9. c2—c4! ...

Numai prin această mutare, care alungă imediat calul e4 din poziţia lui dominantă, albul poate spera să obţină avantaj. De altfel, aceeaşi poziţie survine şi în varianta principală dacă albul, în locul mutării 8. Te1, joacă imediat 8. c2—c4 iar la mutarea 8... Nc8—g4 răspunde prin 9. Tf1—e1. In mod practic, intervertirea de mutări nu are aci nici o însemnătate deosebită.



9... **Ce4—f6**

Intrucît această mutare este cea mai bună, se poate considera că albul a rezolvat problema fundamentală a deschiderii: respingerea calului e4.

Să examinăm alte continuări:

1) **9... f7—f5** (în această situaţie, o mutare slabă) **10. Cb1—c3** (bine este şi 10. cd D:d5 11. Cc3) **10... Ng4:f3 11. g2:f3 Ce4:c3 12. b2:c3 0—0 13. c4:d5 Dd8:d5 14. Dd1—e2** cu joc superior pentru alb;

2) **9... Ng4:f3 10. Dd1:f3 Cc6:d4 11. Df3—e3 Cd4—f5** (albul stă mai bine şi după 11... c5 12. cd Cf6 13. Cc3) **12. De3—h3** (de asemenea şi 12. Df4 Cfd6 13. cd Cc5 14. Nc2 0—0 15. De3 dă albului avantaj) 12... **Cf5—d6 13. c4:d5 Ce4—f6 14. Nc1—g5 Dd8—d7** (sau 14... C:d5? 15. Cc3) **15. Dh3—h4 0—0—0 16. Cb1—c3 h7—h6 17. Dh4—d4** cu avantaj pentru alb — Cigorin-Schiffers, 1879.

10. c4:d5 **Cf6:d5**

Nu însă **10... C:d4?** din cauza 11. Da4+.

La **10... D:d5** 11. Cc3 Dh5 un răspuns foarte tare este 12. Nb5!; dacă însă albul vrea să elimine această posibilitate, el poate juca c2—c4 încă de la mutarea 8-a trecînd în varianta din text prin 8... Ng4 9. Cc3 Cf3 10. cd C:d5 11. Te1.

11. Cb1—c3 **0—0**
12. Nd3—e4 **Cd5—f6**

După **12... C:c3** 13. bc Nd7 14. Tb1 albul are o însemnată superioritate poziţională. După **12... Ne6** poziţia albului este de asemenea favorabilă.

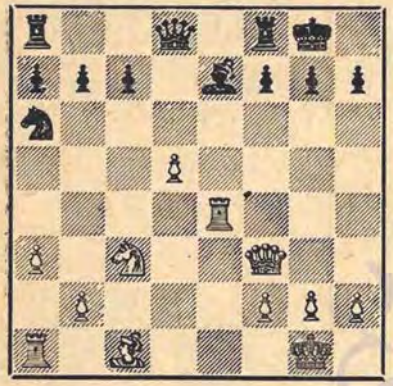
Complicaţii foarte interesante se pot ivi după **12... Ne7—b4**, de exemplu: **13. Cc3:d5! Nb4:c1 14. Dd1:e1 f7—f5** (la 14... Te8 poate să urmeze 15. Cc3 f5 16. Nd5+ sau 15... Nf5 16. De3) **15. Nc1—g5! Dd8—d6** (la 15... Dd7 urmează 16. Nc2! N:f3 17. gf C:d4 18. Dd1 etc.) **16. Cd5—e7+ Cc6:e7 17. Ng5:e7** cu avantaj clar pentru alb — partida în consultaţie Cigorin şi Schiffers-Alapin şi Petrovski.

Mutarea din text este relativ cea mai bună.

13. d4—d5 ...

Nu este periculos pentru negru 13. N:c6 bc, cu toate că după 14. h3 slăbiciunea lui pe coloana „c" poate să-i producă oarecare neplăceri.

13...	Cc6—b4
14. a2—a3	Cf6:e4
15. Te1:e4	Ng4:f3
16. Dd1:f3	Cb4—a6



In această poziție „Deschiderea modernă" dă varianta 17. b4 Nf6 18. Nf4 Dd7 19. Tae1 Tae8 cu egalitate, însă albul poate să nu piardă timp cu astfel de mutări, ca 17. b4. De exemplu după 17. Nc1—e3 albul, fără îndoială, stă ceva mai liber deși superioritatea lui pozițională nu are o însemnătate deosebită.

Acest sistem de joc trebuie considerat în momentul de față, ca varianta principală a partidei ruse, care oferă albului, conform celor expuse mai sus, la un joc corect numai un avantaj poziționat minim.

Mulți maeștri dau preferință variantei simplificatoare cu mutarea 5. De2, care este studiată în subdiviziunea **II**. Aceasta din urmă, de asemenea, dă albului numai un avantaj neînsemnat.

B

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 Cg8—f6 3. Cf3:e5 d7—d6 4. Ce5—f3 Cf6:e4 5. d2—d4 d6—d5 6. Nf1—d3)

6...	**Nf8—d6**

Această continuare este mai slabă decît 6... Ne7 sau 6... Cc6 însă cere albului un contrajoc precis. Prin mutarea din text negrul intenționează să renunțe la apărarea pionului d5 și să-l sacrifice în interesul atacului, însă la un contrajoc corect albul are la dispoziție suficiente resurse de apărare, iar apoi șanse pentru concretizarea avantajului material.

7. 0—0	...

La 7. c2—c4 urmează 7... Nd6—b4+ trecînd în varianta arătată în comentariul de la mutarea 7-a a albului în subdiviziunea **I, A.**

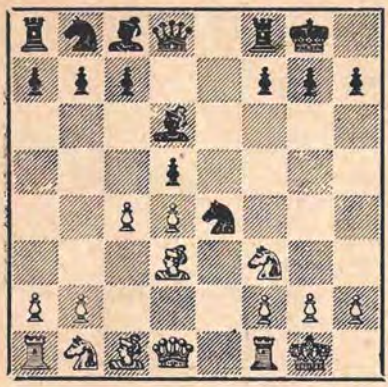
7...	**0—0**

După 7... Nc8—g4 8. c2—c4 0—0 se obține o poziție pe care o studiem mai jos. Nebunul stînd la d6 negrul trebuie să se grăbească cu rocada, în caz contrar poziția calului din e4 poate să devină ușor șubredă.

8. c2—c4	...

Prin mutarea **8. Cb1—c3** Ce4:c3 9. b2:c3 Nc8—g4 (Kmoch propune 9... c5) albul nu obține nimic, de exemplu: 10. Ta1—b1 Cb8—d7 (într-o partidă jucată în 1927, negrul a continuat cu 10... b6 11. c4 c6 12. Te1 Cd7 și, de asemenea, a egalat ușor) 11. h2—h3 Ng4—h5 12. c3—c4 d5:c4 13. Nd3:c4 Tf8—e8 14. Nc1—e3 Cd7—b6 cu egalitate.

Dacă **8. Tf1—e1**, atunci negrul poate să folosească lipsa nebunului său de



pe coloana „e" (care ar fi blocat această coloană) pentru mutarea de apărare 8... Tf8—e8. Această posibilitate o vom studia mai departe la subdiviziunea **II.**

I

8... Nc8—g4

Conform ultimelor cercetări, această mutare este nefavorabilă pentru negru.

Răspunsul relativ cel mai bun pentru negru este continuarea întăririi centrului prin **8... c7—c6**, ceea ce se studiază în subdiviziunea **II.**

Aci a fost încercată și mutarea **8... Nc8—e6**, care însă este mai slabă și dă albului oarecare avantaj, de exemplu:

1) **9. Dd1—c2** (dacă direct 9. Db3 atunci 9... dc cu egalitate, deoarece 10. D:b7 nu merge din cauza 10... Nd5; la egalitate duce și 9. cd N:d5 10. Cc3 C:c3 11. bc Cd7) **9... f7—f5** (ca răspuns la 9... Cf6 o continuare bună pentru alb este 10. c5 Ne7 11. Cc3) **10. Dc2—b3** (merită a fi luată în considerare și continuarea 10. c5 Ne7 11. b4) **10... d5:c4! 11. Db3:b7** (dacă 11. N:c4 N:c4 12. D:c4+ Rh8 și negrul stă excelent) **11... Cb8—c6!** (nu este favorabil pentru negru nici 11... c6 12. N:e4 fe 13. Cg5 Nf5 14. Cc3, nici 11... Cd7 12. N:e4 Tb8 13. Da6! Tb6 14. Da4 fe 15. Cg5; albul obține avantaj și după 11... cd 12. D:a8 g5 13. Cc3) **12. Nd3:e4** (sau 12. D:c6 cd 13. Da6 g5 și negrul, pentru un pion, are un atac puternic) **12... f5:e4 13. Cf3—g5 Ne6—d5 14. Cb1—c3 Ta8—b8 15. Db7—a6 Cc6—b4** cu o poziție excelentă pentru negru;

2) **9. Cb1—c3!** (dă albului oarecare avantaj) **9... Ce4:c3 10. b2:c3 d5:c4 11. Nd3—e4 Dd8—c8 12. Ta1—b1** (dacă imediat 12. Cg5, atunci 12.... Nf5) **12... c7—c6 13. Cf3—g5 h7—h6** (fără îndoială, mai bine este 13... Nf5 14. N:f5 D:f5 15. T:b7 h6 16. Cf3 Dc8 urmat de Cd7 cu o poziție acceptabilă) **14. Cg5:e6 Dc8:e6 15. Tf1—e1** și albul, pentru pionul sacrificat, are o compensație mai mult decît suficientă.

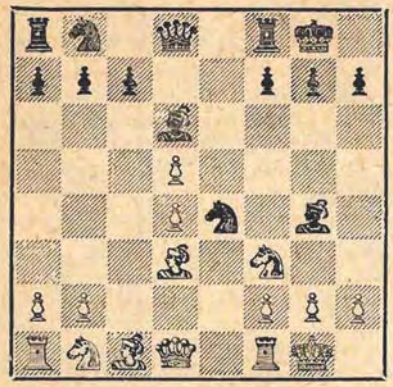
Dacă **8... Ce4—f6** atunci este neplăcut pentru negru **9. Ng5** (continuarea 8... Cf6 este mai bună pentru negru în varianta cu mutarea 6... Ne7). Într-o partidă din 1902 albul, în loc de 9. Ng5, a continuat cu 9. Cb1—c3 și după 9... d5:c4 10. Nd3:c4 Cb8—c6 11. h2—h3 a obținut un joc bun.

9. c4:d5 ...

Dacă **9. Tf1—e1 f7—f5** albul nu poate să joace **10. Cb1—c3** din cauza **10... Nd6:h2+!** de exemplu: **11. Rg1—f1** (dacă 11. R:h2 atunci 11... C:f2 urmat de C:d3 și N:f3, amenințînd Dh4+) **11... Cb8—c6 12. Cc3:d5 Ng4:f3 13. Dd1:f3** și acum prin 13... C:d4! 14. De3 Dh4 negrul reușește să obțină un avantaj decisiv.

După **9. Te1 f5 10. cd** este de asemenea posibilă continuarea 10... N:h2+, însă albul poate să continue cu 10. h3 cu joc bun.

Numai la egalitate duce **9. Cb1—c3** Ce4:c3 10. b2:c3 d5:c4 11. Nd3:c4 Cb8—d7 12. h2—h3 Ng4—h5 13. g2—g4 Nh5—g6 14. Nc1—g5 Nd6—e7.



9... f7—f5

Cu prețul unui pion, negrul caută să-și consolideze poziția calului din e4 și să obțină atac asupra regelui. Însă această idee este riscantă și dă albului avantaj.

10. Cb1—c3 ...

Albul poate să joace și 10. h3 Nh5 11. Cc3, ceea ce constituie numai o intervertire de mutări.

Greșit este 10. Te1 din cauza sacrificiului 10... N:h2+ așa cum s-a arătat în comentariul de la a 9-a mutare a albului.

10... Cb8—d7

Sacrificiul unui al doilea pion este forțat deoarece în caz contrar negrul trebuie să-și retragă calul din e4 (10... Te8 11. Te1) și să continue jocul fără un pion și fără nici o compensație pentru el).

Multă vreme sacrificiul de pion oferit prin mutarea din text, ca și întreaga variantă de gambit, au fost socotite ca jucabile pentru negru. Numai în 1938 a fost găsită o posibilitate de întărire care îi asigură albului superioritatea.

11. h2—h3 ...

In această poziție este bună și mutarea 11. Te1, întrucît 11... N:h2+ 12. R:h2 C:f2 nu mai merge din cauza 13. Ng5!. De aceea la 11. Te1 negrul trebuie să răspundă 11... Cdf6, oferind ca și mai înainte sacrificiul unui pion.

11... Ng4—h5
12. Cc3:e4 f5:e4
13. Nd3:e4 Cd7—f6

Slabă este și continuarea 13... Rh8 14. Dd3 h6 15. Nd2 Df6 16. g4 Nf7 17. g5 cu avantaj pentru alb.

14. Ne4—f5 Rg8—h8
15. g2—g4! ...

Rău este **15. Nf5—e6** din cauza 15... Cf6—e4! 16. g2—g4 Nh5—g6 17. Cf3—e5 Dd8—h4 cu atac decisiv pentru negru.

Pare mai tare **15. Nc1—g5** h7—h6 16. Ng5:f6 Dd8:f6 17. Nf5—g4 însă după 17... Nh5:g4 18. h3:g4 Df6—f4 19. Dd1—d3 Df4:g4 20. Cf3—e5 Dg4—f5! negrul are șanse bune de remiză.

Inainte, cea mai bună continuare era considerată **15. Dd1—b3** Cf6:d5 16. Nc1—g5, însă după aceasta negrul obține deplină egalitate prin 16... Nd6—e7 17. Ng5:e7 Cd5:e7 18. Nf5—e4 Nh5:f3 19. Ne4:f3 Ce7—f5 20. Db3:b7 Ta8—b8 21. Db7:a7 Cf5:d4 22. Nf3—g4 Tb8:b2.

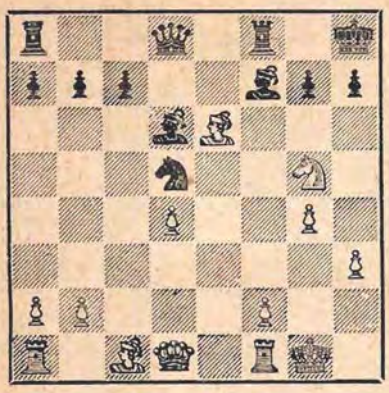
15... Cf6:d5

După 15... Nf7 16. Ne6 C:d5 se ajunge la varianta principală. Acum negrul nu mai are nici o continuare bună, deoarece la alte mutări rămîne fără doi pioni, pentru care nu are nici o compensație.

16. Nf5—e6! ...

Dacă 16. Dd1—d3 atunci 16... Cd5—b4 17. Dd3—e4 Nh5—f7 18. Nc1—g5 Dd8—e8, cu contrajoc bun pentru negru.

16... Nh5—f7
17. Cf3—g5! ...



Prin această mutare puternică albul cîştigă calitatea şi lichidează atacul negrului, din care cauză întreaga variantă devine nefavorabilă pentru negru. Poate să urmeze 17... Nf7:e6 18. Cg5:e6 Dd8—h4 19. Dd1—b3! (ameninţă înainte de toate 20. Ng5 cu cîştigul damei) 19... Cd5—f4 20. Nc1:f4 Nd6:f4 21. Ce6:f8 cu o poziţie cîştigată pentru alb.

Negrul ar fi putut să se apere, în această variantă, ceva mai bine, de exemplu: 18... Df6 19. C:f8 T:f8, obţinînd în schimbul calităţii oarecare şanse de atac, însă la un joc corect albul trebuie să cîştige fără greutăţi deosebite.

2

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 Cg8—f6 3. Cf3:e5 d7—d6 4. Ce5—f3 Cf6:e4 5. d2—d4 d6—d5 6. Nf1—d3 Nf8—d6 7. 0—0 0—0 8. c2—c4)

8... c7—c6

Acest răspuns, care întăreşte poziţia negrului în centru, îi oferă în mod practic cele mai bune şanse de apărare; totuşi şi această mutare este insuficientă pentru egalarea completă a jocului.

9. Dd1—c2 ...

Albul are la dispoziţie mai multe alte continuări favorabile, însă nici una din ele nu îi asigură un avantaj clar, de exemplu:

1) **9. Tf1—e1 Tf8—e8** (dacă 9... Cf6 albul are un avantaj evident de dezvoltare; mari greutăţi întîmpină negrul şi după 9... f5 10. Db3) **10. Cb1—c3** (mai bine este, după cît se pare, 10. Cbd2 deoarece după 10... C:d2 11. T:e8+ D:e8 12. N:d2 mutarea neplăcută 12... Ng4 este imposibilă din cauza 13. N:h7+; în acest caz albul păstrează un avans însemnat în dezvoltare) **10... Ce4:c3 11. Te1:e8+ Dd8:e8 12. b2:c3 Nc8—g4 13. Nc1—d2 De8—d8** (se ameninţase 14. N:h7+) **14. Ta1—b1 d5:c4 15. Nd3:c4 Dd8—c7 16. h2—h3 Ng4—f5** cu joc egal;

2) **9. Dd1—b3 Nc8—g4 10. Nd3:e4** (nu însă 10. D:b7 din cauza 10... N:f3 11. gf Dh4 cu un atac puternic; merită atenţie 10. Cbd2 C:d2 11. C:d2) **10... d5:e4 11. Cf3—g5 Nd6—c7** (este posibil şi 11... Ne7 12. C:e4 D:d4 13. D:b7 D:e4 14. D:a8 Nd6, cum s-a jucat într-o partidă prin corespondenţă în 1928, în care după 15. D:a7 Nh3! 16. gh De5 atacul negrului a fost suficient pentru a obţine remiza) **12. Cb1—c3** (la 12. D:b7 urmează 12... Dd7 13. Rh1 Ne2 14. Te1 N:c4 15. D:a8 Nb6 16. C:e4 Ca6 cu un joc aproximativ egal; favorabilă negrului este continuarea 12. C:e4 D:d4 13. D:b7 D:e4 14. D:a8 D:c4 cu ameninţările 15... N:h2+ şi 15... Da6) **12... Dd8:d4 13. Db3:b7 Dd4—d7 14. Rg1—h1 Nc7—a5 15. Db7:d7 Cb8:d7 16. Cg5:e4 Cd7—e5** cu un joc aproximativ egal;

3) **9. Cb1—c3 Ce4:c3** (rău este 9... f5 din cauza 10. Db3) **10. b2:c3 Nc8—g4** (din cauza acestei neplăcute legări continuarea 9. Cc3 nu dă albului un avantaj deosebit; mai slab este 10... dc 11. N:c4 Ng4 din cauza 12. Dd3)

11. h2—h3 Ng4—h5 12. c4:d5 (după 12. Tb1 dc 13. N:c4 Cd7 negrul reuşeşte să egaleze uşor) **12... c6:d5 13. Dd1—b3 Nh5:f3 14. Db3:b7 Cb8—d7 15. g2:f3 Cd7—b6** şi, pentru pionul sacrificat, negrul are un atac suficient — Capablanca-Marshall, meci 1909.

Mutarea din text, care previne legarea neplăcută a calului din f3 prin Ng4 şi care întăreşte presiunea asupra calului din e4, constituie fără îndoială ca şi 9. Te1, o continuare foarte promiţătoare pentru alb.

9... Cb8—a6

Este greu pentru negru să menţină cîmpul e4 întrucît **9... f5** nu este bine din cauza 10. Db3 sau 10. Cc3; de asemenea nu este bine nici **9... Nf5** 10. cd cd 11. Cc3. Dacă însă negrul joacă **9... Te8**, atunci urmează 10. Cc3 şi negrul se află în faţa aceloraşi probleme.

Este îndoielnic dacă sacrificiul de pion propus în text este pe deplin corect.

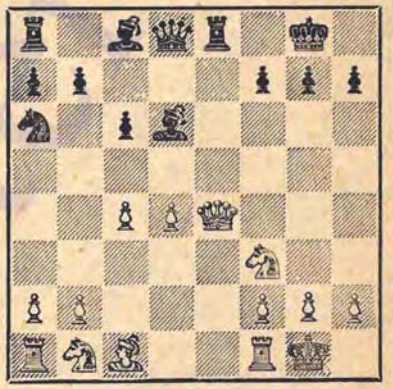
De aceea merită a fi luată în considerare retragerea calului din e4: **9... Ce4—f6**, însă în acest caz albul reuşeşte să-şi ajungă scopul în deschidere şi după 10. Nc1—g5 h7—h6 11. Ng5—h4 d5:c4 12. Nd3:c4 Cb8—d7 13. Cb1—c3 stă vădit mai bine — Ilin Jenevski-Poliak, Leningrad 1938.

10. Nd3:e4 ...

La 10. a2—a3 urmează 10... f7—f5, de exemplu: 11. Cc3 Cc7 12. c5 Ne7 13. Ce5 Ce6 sau 11. cd cd 12. N:a6 ba 13. Dc6 Db6! în ambele cazuri cu un joc bun pentru negru.

10... d5:e4

11. Dc2:e4 Tf8—e8



In această poziţie a fost propusă varianta: 12. De4—h4 Dd8:h4 13. Cf3:h4 Ca6—b4 14. Cb1—a3 Te8—e4 15. Ch4—f3 Nc8—g4 16. Nc1—e3 Ng4:f3 17. g2:f3 Te4—h4 cu oarecare avantaj pentru negru.

Însă mutarea 12. Dh4 este vădit dezavantajoasă pentru alb. In locul ei, albul trebuia să continue cu 12. De4—d3!, după care pentru pion negrul are şanse foarte îndoielnice de atac, de exemplu: 12... Ng4 13. Cg5 sau 12... Cb4 13. Db3, ameninţînd 14. c5.

Se pare că poziţia din diagramă este favorabilă albului şi nu negrului.

II

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 Cg8—f6 3. Cf3:e5 d7—d6 4. Ce5—f3 Cf6:e4)

5. Dd1—e2 ...

Mulți teoreticieni consideră această mutare ca cea mai tare, cu toate că ea duce la o simplificare considerabilă a poziției. Pe timpul lor, Lasker și Capablanca au folosit-o în cîteva partide, cu un rezultat bun pentru ei, după care i s-a acordat mai multă atenție.

In majoritatea cazurilor, după 5. De2 jocul trece în final, unde albul are un avantaj mic dar durabil, datorit dezvoltării sale mai bune.

5... **Dd8—e7**
6. d2—d3 **Ce4—f6**

Mai rău este 6... Cc5, la care albul răspunde 7. Cc3! cu amenințarea neplăcută 8. Cd5. Dacă în locul acestei mutări se joacă 7. Ng5 atunci 7... D:e2+ 8. N:e2 Ne7 și negrul egalează ușor.

7. Nc1—g5 ...

A

7... **De7:e2+**

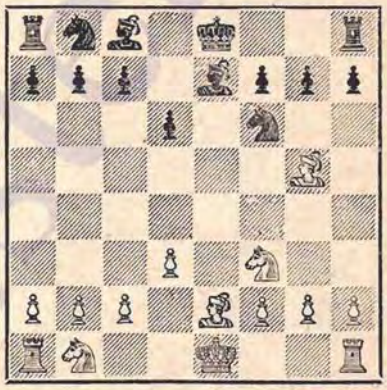
O altă posibilitate, evitînd schimbul damelor, este **7... Nc8—e6**, care este studiată în rubrica **B**.

Dintre alte mutări, cea mai mare atenție merită continuarea simetrică **7... Nc8—g4**, de exemplu: 8. (Cc3) N:f3 9. gf D:e2+ 10. N:e2 Ne7 și negrul contrabalansează buna dezvoltare a albului prin slăbiciunea pe care a creat-o pionilor de pe flancul regelui alb.

Schimbul N:f6 (N:f3) care obligă la răspunsul prin luarea cu pionul, capătă o importanță deosebită în aprecierea acestei variante. Se pare că perechea de nebuni reprezintă o compensație suficientă pentru slăbiciunea dispozitivului de pioni, astfel că șansele adversarilor trebuie să fie socotite ca aproximativ egale.

Dr. Tarrasch a recomandat **7... Cb8—c6**, socotind continuarea 8. N:f6 gf ca neprimejdioasă pentru negru. Insă albul joacă 8. Cb1—c3! și acum pentru negru nu este nimic mai bun decît trecerea în varianta principală prin 8... D:e2+ deoarece atît 8... Ng4 9. N:f6 gf 10. 0—0—0 cît și 8... Ne6 9. Ce4! dau albului o poziție mai bună. Ultima posibilitate se studiază mai jos la rubrica **B**.

8. Nf1:e2 **Nf8—e7**



9. Cb1—c3 **Nc8—d7**

In principiu, pentru negru este favorabil să intercaleze mutările 9... h6 10. Nh4 lipsind nebunul alb de posibilitatea de retragere pe diagonala c1—h6.

Insă el poate să facă mutarea h7—h6 și mai tîrziu, astfel că în mod practic 9... h6 duce la aceeași situație ca și 9... Nd7 sau 9... Cc6. Dăm un exemplu din practică: **9... h7—h6** 10. Ng5—h4 c7—c6 11. 0—0—0 g7—g5 12. Nh4—g3 Cf6—h5 (metoda de dezvoltare aleasă de negru merită a fi luată în cons-

derare; se vede că albul trebuia, în locul mutării 11. 0—0—0, să joace mai bine 11. Cd2 pentru ca să-şi păstreze nebunul său de cîmpuri negre) 13. Td1—e1 Ch5:g3 14. h2:g3 Re8—f8 cu un joc pe deplin satisfăcător pentru negru — Kamîşov-Alatorzev, Moscova 1946.

Mai slabă este mutarea 9... **Cb8—c6** din cauza **10. Cc3—b5**, de exemplu: **10... Re8—d8 11. 0—0—0** (dacă 11. 0—0 a6 12. Cbd4 aşa cum s-a jucat în partida Kashdan-Mikenas, 1933, negrul prin mutarea 12... Cd5 poate să obţină egalitatea deoarece din cauza posibilităţii Nf6 albul este obligat să schimbe la e7) **11... a7—a6** (dacă acum 11... h6 12. Nh4 Cd5 se ajunge la o poziţie dintr-o partidă Steiner-Kashdan, 1930, în care după 13. Ng3 a6 14. Cbd4 C:d4 15. C:d4 Nf6 16. Cb3 Ne6 17. Nf3 albul a obţinut avantaj) **12. Cb5—c3** (şi 12. Cbd4 este o continuare bună) **12... Th8—e8 13. h2—h3!** şi albul fiind mai bine dezvoltat, iar adversarul său neavînd făcută rocada mică, stă ceva mai bine.

Nu este recomandabilă pentru negru nici mutarea **9... Nc8—g4**, deoarece la fel ca şi după 10. Cb5 albul are la dispoziţie posibilitatea favorabilă 10. Cf3—d4! Ng4:e2 11. Re1:e2 întrecînd şi mai mult în dezvoltare pe negru. Mai slabă este continuarea din partida Gheller-Solmanis, Tbilisi 1949: 11. Cc3:e2 Cf6—d5! 12. Ng5:e7 Cd5:e7 13. 0—0—0 Cb8—c6 cu joc egal.

10. 0—0—0 ...

Intr-o partidă din meciul Capablanca-Kostici, 1919, albul a jucat aici 10. 0—0 0—0 11. Tfe1 Cc6 12. d4 Tfe8 13. Nb5! şi a obţinut repede un avantaj clar. Insă negrul trebuia să continue 10... Cc6 11. Tfe1 0—0—0 cu aproximativ aceeaşi poziţie care se obţine mai tîrziu în varianta principală.

10... Cb8—c6

Negrul trebuie să caute să facă rocada mare pentru ca să asigure apărarea flancului damei. Dacă 10... 0—0 11. d3—d4 h7—h6 negrul are greutăţi, de exemplu: 12. Ng5—f4 Nd7—f5 13. h2—h3 Cf6—e4 14. Cc3—d5 Ne7—d8 15. Ne2—d3 Nf5—h7 16. Th1—f1 urmat de Td1—e1 cu avantaj pentru alb — Tarnowski-Makarczyk, 1949.

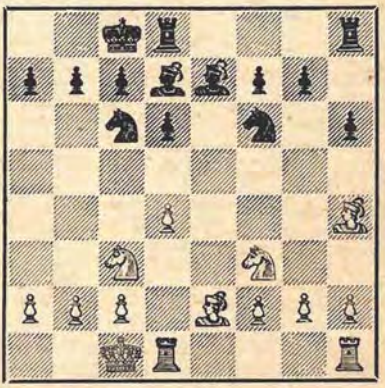
11. d3—d4 **h7—h6**

Ultima posibilitate pentru a intercala această mutare, deoarece este rău 12. Ne3 din cauza 12... Cg4.

Dacă negrul joacă **11... 0—0—0** 12. h2—h3! şi numai după aceea 12... h7—h6, atunci albul continuă cu 13. Ng5—e3! şi obţine un joc mai favorabil, de exemplu: 13... d5 14. Ce5 Ne8 15. a3.

Este slabă şi mutarea **11... 0—0** 12. The1 Cg4 (mai bine 12... Tfe8) 13. N:e7 C:e7 14. Nb5! N:b5 15. T:e7 Na6 16. T:c7 C:f2 17. Te1 cu avantaj pentru alb.

12. Ng5—h4 **0—0—0**



Albul şi-a păstrat un mic avantaj de dezvoltare şi de spaţiu, însă poziţia negrului nu are slăbiciuni şi de aceea, la un joc exact, este pe deplin apărabilă.

Dăm mai jos cîteva continuări care au fost încercate în practică:

13. Ne2—c4 (dacă 13. The1 Tde8 14. Nc4 Cd8! negrul egalează) **13... Th8—f8 14. Th1—e1 Nd7—g4** (mai prudent este 14... Tde8) **15. Te1—e3** (de considerat este și sacrificiul calității prin 15. d5 N:f3 16. dc N:d1 17. T:e7) **15... d6—d5 16. Nc4—b5 Cf6—g8** cu egalitate.

Variantele examinate arată că mutarea 7... D:e2+ este pe deplin jucabilă, însă cere din partea negrului o apărare atentă, deoarece lasă albului o inițiativă de lungă durată din cauza dezvoltării mai bune.

B

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 Cg8—f6 3. Cf3:e5 d7—d6 4. Ce5—f3 Cf6:e4 5. Dd1—e2 Dd8—e7 6. d2—d3 Ce4—f6 7. Nc1—g5)

7... Nc8—e6

Despre continuarea 7... Cc6 s-a vorbit mai înainte.

Evitarea schimbului damelor, prin mutarea din text, este favorabilă numai albului. Cea mai simplă variantă pentru negru este, așa cum s-a arătat, 7... Ng4 8. Cc3 N:f3 9. gf D:e2+ urmată de Ne7, cu toate că și în acest caz nu se poate subaprecia dezvoltarea mai bună a albului și faptul că are perechea de nebuni.

8. Cb1—c3 h7—h6

La 8... Cb8—c6 altădată se juca adeseori **9. 0—0—0** (bine este și 9. d4, deoarece după 9... d5 10. N:f6 negrul este obligat să ia cu pionul, însă prin aceasta albul nu obține vreun avantaj deosebit) **9... 0—0—0 10. d3—d4 d6—d5 11. Cf3—e5 De7—c8 12. De2—f3 Nf8—e7** (conform analizelor lui Iudovici se poate juca și 12... C:e5 13. de Ng4 14. Dg3 N:d1 15. ef gf 16. N:f6 Nh5 17. Dh3+ De6 18. D:e6+ fe 19. N:h8 Nh6+ urmat de T:h8 cu joc bun pentru negru) **13. Nf1—b5 Cc6:e5 14. d4:e5 Cf6—d7** cu egalitate — Lasker-Pillsbury, Petersburg 1895.

Mult mai tare este însă **9. Cc3—e4!** d6—d5 10. Ce4:f6+ g7:f6 11. Ng5—e3 0—0—0 12. d3—d4 cu avantaj pentru alb, deoarece nimic nu compensează slăbiciunile negrului de pe flancul regelui.

9. Ng5—h4 ...

Dacă 9. N:f6 D:f6 10. d4 atunci continuarea 10... De7 nu este prea bună pentru negru, deoarece prin 11. 0—0—0 d5 12. Ce5 c6 13. f4 albul obține avantaj. Însă negrul poate să joace 10... Ne7! oferind un sacrificiu promițător de pion: 11. Db5+ Cd7 12. Nd3 g5! 13. h3 0—0 14. D:b7 Tab8 15. De4 Dg7 (Capablanca - Marshall, Petersburg 1914) și dacă acum 16. b3 atunci 16... Cc5! 17. De3 Nf6 18. 0—0 Tfe8 urmat de g5—g4 cu poziție de atac pentru negru.

Cui nu-i place sacrificiul de pion propus mai sus, poate să joace mai întîi **8... Cb8—d7** și numai după aceea

9. 0—0—0 h7—h6. In acest caz pentru negru nu este periculos nici **9. d3—d4** din cauza 9... h7—h6 10. Ng5—h4 g7—g5 11. Nh4—g3 Cf6—d5 nici **9. Cc3—b5** după care 9... Cd7—b6 10. Ng5:f6 gf urmat de c7—c6 şi 0—0—0 duce la egalitate.

9...	**Cb8—d7**

Aici **9... Cb8—c6** merită o atenţie mai mare, deoarece 10. Ce4 nu mai este primejdios din cauza 10... g5. Dacă însă 10. d4, atunci 10... g5 11. Ng3 Cd5 cu joc bun.

Pentru a evita această posibilitate, probabil cel mai bine pentru alb este să aleagă varianta 9. N:f6 D:f6 10. d4, care a fost examinată în comentariul de la mutarea a 9-a a albului şi după 10... Ne7 11. Db5+ Cd7 12. Nd3 g5 să încerce continuarea 13. Ce4 Dg7 14. h3 şi eventual Cg3.

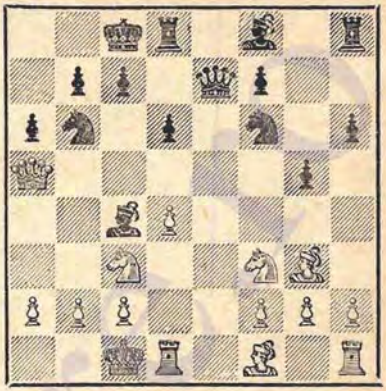
10. 0—0—0	**0—0—0**

Dacă 10... g5 11. Ng3 Ch5 12. d4 C:g3 13. hg g4 14. Ch4 d5, atunci 15. Db5 0—0—0 16. Da5 cu o poziţie cîştigată pentru alb — Lasker-Marshall, Petersburg 1914. Este adevărat că negrul poate să joace mai bine 14... Cb6 dar şi în acest caz poziţia albului este, fără îndoială, preferabilă. Deci înaintarea pionilor negri pe flancul regelui este prematură.

11. d3—d4	**Cd7—b6**
12. De2—b5	...

Mai bine decît 12. Dd2 g5 13. Ng3 Ng7 14. Ne2 Ch5 15. The1 f5 16. Cg1 C:g3 17. hg Df7 cu egalitate — dintr-o partidă prin corespondenţă jucată în 1929.

12...	**a7—a6**
13. Db5—a5	**g7—g5**
14. Nh4—g3	**Ne6—c4**



In această poziţie albul, ca în majoritatea variantelor cu mutarea 5. De2, are un mic avantaj de spaţiu şi o dezvoltare ceva mai bună, ceea ce face ca poziţia lui să fie considerată mai favorabilă. Insă negrul are şanse bune pentru egalarea jocului, de exemplu: 15. Cd2 N:f1 16. Th:f1 Ch5 17. Tfe1 Dd7 18. Cd5 (dintr-o partidă prin corespondenţă jucată în 1929) şi după 18... C:d5 19. D:d5 Ng7 20. Cc4 f5 albul are numai un avantaj minim.

★

In general, partida rusă poate fi considerată ca acceptabilă pentru negru, totuşi, după cum au arătat variantele studiate mai sus, negrul trebuie să se mulţumească cu o apărare mai mult sau mai puţin pasivă din cauză că albul are o oarecare superioritate poziţională.

Teoria modernă consideră că cea mai bună continuare pentru alb este luarea imediată 3. C:e5, după care jocul se dezvoltă de obicei conform variantei **I, A**, care poate fi considerată ca varianta principală a partidei ruse. In această variantă, un timp îndelungat atacul a fost continuat prin mutarea 9. c3, iar la 9... f5 se juca 10. c4 (varianta **1**). Insă contra acestei metode de atac a fost găsit răspunsul

tare 10... Nh4 după care întreaga variantă a dispărut din practica turneelor. Din această cauză s-a revenit la vechea continuare 9. c4 (varianta 2) care, la timpul său, a fost analizată amănunţit de Cigorin şi de alţi maeştri ruşi — Schiffers, Alapin etc. In momentul de faţă această variantă este considerată ca cea mai tare pentru alb.

In locul mutării 5. d4, obişnuită în această variantă, unii teoreticieni consideră ca mult mai tare 5. De2 (vezi subdiviziunea **II**). Acest sistem de joc duce, în majoritatea cazurilor, la schimbul damelor şi la simplificarea considerabilă a poziţiei. Este adevărat că albul păstrează oarecare avantaj de dezvoltare însă, după cum arată practica, negrul poate, treptat, să egaleze printr-un joc atent. Aici este foarte interesant noul sistem de apărare întrebuinţat de Alatorzev în campionatul Moscovei pe 1946 contra lui Kamîşov (vezi comentariul de la mutarea a 9-a a negrului în varianta **A**).

O altă continuare principală pentru alb — mai puţin tare — este 3. d4, după care negrul are de ales între două răspunsuri: 3... C:e4 (**A**) sau 3... ed (**B**).

Primul dintre ele, 3... C:e4, duce de obicei la poziţii simetrice, în care albul păstrează un mic avantaj. In această variantă, diferitele sisteme de atac ale albului au fost încercate şi desăvîrşite de Cigorin, apoi de Alehin, iar în timpul din urmă de Smîslov, Konstantinopolski şi alţii.

Celălalt răspuns, 3... ed, poate duce la un interesant joc de gambit cu mutarea 5. De2, care este avantajos pentru negru. In loc de aceasta albul trebuie să continue cu mutarea 5. D:d4 dar şi în acest caz negrul egalează uşor, folosind sistemul de apărare propus de Alatorzev în partida lui cu Boleslavski din al XIV-lea campionat de şah al U.R.S.S. (vezi **B**, comentariul de la mutarea a 5-a a albului).

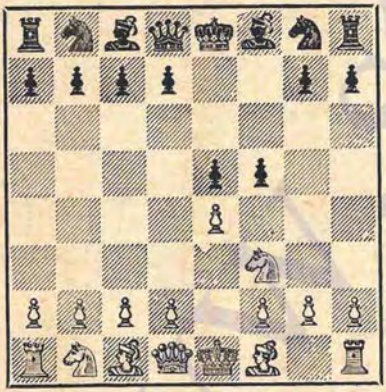
WWW.SAHISTI.RO

GAMBITUL LETON

1. e2—e4 e7—e5
2. Cg1—f3 ...

In afară de 2... Cg8—f6, negrul are la dispoziție — deși mai puțin tare — o interesantă posibilitate de a contraataca centrul albului și anume:

2... f7—f5



Acest contraatac este cunoscut de multă vreme. Totuși, pentru teoria modernă el a căpătat valoare abia la începutul veacului nostru, ca rezultat al noilor cercetări întreprinse mai ales de șahiștii din Riga (în primul rînd Behting). De aceea gambitului de față, pe drept cuvînt, i s-a dat denumirea de **„gambitul leton"**.

La prima vedere mutarea 2... f7—f5 pare slabă deoarece negrul joacă gambitul regelui cu culori inversate, albul avînd un tempo în plus (2. Cf3) și întrucît mulți jucători se îndoiesc chiar de corectitudinea gambitului regelui obișnuit, ar trebui cu atît mai mult să ne îndoim de corectitudinea lui cu un tempo în minus. In realitate însă, tempoul în plus al albului sub forma mutării 2. Cf3 nu pare să aibă o mare importanță după răspunsul 2... f5. Calul din f3 împiedică mutarea damei albe pe importantul cîmp h5 (după e4:f5) iar în multe variante, ca rezultat al înaintării e5—e4 tempoul în plus al albului se pierde.

Practica arată că, contrar primei impresii, gambitul leton nu este ușor de răsturnat, iar în anumite cazuri negrul obține chiar șanse bune de atac. Este adevărat că pînă în prezent s-au găsit trei continuări (3. Nc4, 3. C:e5 și 3. ef care dau albului un joc mai bun, dar numai atît și nu mai mult, cu toate că în unele variante negrul se află pe marginea prăpastiei.

In ceea ce privește variantele pe care le dăm mai jos, trebuie făcută o observație generală: deocamdată aproape toate aceste variante nu au fost suficient verificate în practică și pot conține unele nepreciziuni. De aceea și aprecierile asupra acestor variante nu pot fi considerate ca definitive.

I

3. Nf1—c4 ...

Contrariu părerii multor teoreticieni, această mutare este una dintre cele mai tari. Variantele posibile după această mutare sînt foarte profunde şi tăioase. Contrajocul negrului este aproape forţat.

3... **f5:e4**

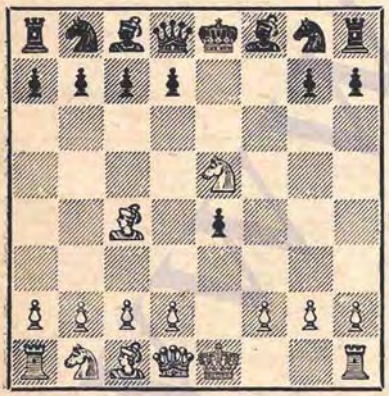
După **3... d6** se ajunge la o poziţie avantajoasă pentru alb, din apărarea Philidor.

De asemenea este slabă încercarea **3... Cf6** 4. C:e5 De7 din cauza 5. d4 d6 6. Cf7 şi în toate variantele albul reuşeşte să obţină avantaj.

4. Cf3:e5 ...

Nu dă nimic albului 4. N:g8 T:g8 5. C:e5 Dg5.

Mutarea din text duce la mari complicaţii.



4... **Dd8—g5**

Teoria consideră în mod nejustificat această mutare ca fiind cea mai tare.

De asemenea mutarea **4... d7—d5** este considerată ca un răspuns bun, însă la aceasta urmează: **5. Dd1—h5+ g7—g6 6. Ce5:g6 Cg8—f6 7. Dh5—e5+ Nf8—e7 8. Nc4—b5+!** (după 8. C:e7 D:e7 9. D:e7+ R:e7 10. Ne2 Tg8 11. g3 Cc6 negrul este mai bine dezvoltat şi-şi creează un contrajoc puternic; slab este şi 8. C:h8 dc) **8... c7—c6** (dacă 8... Nd7 atunci 9. N:d7+ Cb:d7 10. D:e7+ D:e7 11. C:e7 R:e7 12. d4 şi în această poziţie simplificată albul are un pion în plus şi nu se vede un atac promiţător pentru negru) **9. Cg6:e7 Dd8:e7 10. De5:e7+ Re8:e7 11. Nb5—e2 Th8—g8 12. g2—g3** şi pentru negru este greu să obţină un contrajoc satisfăcător în schimbul pionului sacrificat, deoarece calul din b8 este lipsit de posibilitatea de a ocupa poziţia cea mai bună pentru el, cîmpul c6 (Keres).

5. d2—d4! ...

Acesta este de fapt unicul răspuns acceptabil, deoarece celelalte mutări încercate în practică dau avantaj negrului, de exemplu:

1) **5. Ce5—f7? Dg5:g2 6. Th1—f1 d7—d5! 7. Cf7:h8** (după 7. N:d5 Cf6 8. C:h8 se trece în varianta principală) **7... Cg8—f6** (negrul poate să continue şi cu 7... dc 8. Dh5+ g6 9. D:h7 Nh3! cu joc mai bun, de exemplu: 10. Df7+ Rd8 11. D:f8+ Rd7 12. Df7+ Ce7 13. D:c4 Cbc6 sau 10. D:g6+ D:g6 11. C:g6 N:f1 12. C:f8 Nh3 13. Cg6 Cc6) **8.Nc4:d5** (conform analizei lui Behting, alte continuări sînt de asemenea insuficiente pentru alb, de exemplu: 8. Ne2 Nh3 9. d3 D:h2 10. de N:f1 11. N:f1 de 12. Nc4 Nc5! 13. De2 Cc6 sau 8. Cc3 dc 9. Cd5 C:d5 10. Dh5+ g6 11. D:d5 Df8

12. Tg1 Cc6 13. Tg3 Df5 — în ambele cazuri cu avantaj pentru negru) **8... Nc8—h3 9. Nd5—f7+** (sau 9. Nc4 Cc6 10. c3 Ce5) **9... Re8—e7 10. Nf7—c4** (în favoarea negrului este și 10. De2 Cc6, de exemplu: 10. f4 D:e2+ 11. R:e2 Cd4+ 12. Rf2 Cg4+ urmat de N:f1) **10... Cb8—c6 11. c2—c3** (sau 11. d4 Td8 12. Ne3 Ce5 13. De2 b5! 14. N:b5 Cf3+ urmat de Ng4 cu poziție cîștigătoare) **11... Cc6—e5 12. Dd1—a4 Ce5—d3+ 13. Nc4:d3 e4:d3** și negrul are o poziție cîștigată (Behting);

2' **5. Nc4—f7+ Re8—e7 6. Nf7:g8 Dg5:g2** (mai tare pare continuarea simplă 6... T:g8 7. Cg4 d5 cu joc ceva mai bun pentru negru; mutarea 6... D:g2 duce numai la egalitate) **7. Dd1—h5 Dg2:h1+** (nu este mai bine nici 7... g6 8. C:g6+) **8. Re1—e2 Th8:g8 9. Dh5—f7+ Re7—d6 10. Df7:g8 Rd6:e5** (nu însă 10... D:c1 din cauza 11. Cc3!) **11. Dg8:f8 Dh1—f3+ 12. Df8:f3 e4:f3+ 13. Re2:f3** cu o poziție aproximativ egală (Behting).

5...	**Dg5:g2**
6. Dd1—h5+	**g7—g6**

Forțat, deoarece după 6... Rd8 albul prin 7. Cf7+ dă mat în cîteva mutări.

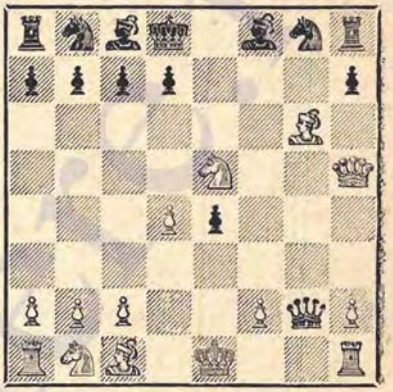
7. Nc4—f7+	**Re8—d8!**

Din nou singura mutare acceptabilă, deoarece 7... Re7 pierde repede din cauza 8.Ng5+ Cf6 (sau 8... Rd6 9.Cc4+ Rc6 10. Cc3!) 9. Dh4 D:h1+ 10. Rd2 Ng7 11. Cc3 D:a1 12. N:f6+ N:f6 13. Cd5+.

8. Nf7:g6!	...

In partida Krivoș-Apscheneek, 1925, albul a jucat **8. Ng5+** Ne7 9. N:g6 însă după 9... N:g5 10. Cf7+ Re7 11. C:g5 Cf6 12. Dh6 Tg8 13. Cc3 c6 14. C:h7 D:g6 a pierdut repede.

In avantajul negrului, conform analizei lui Behting, este și **8. Dg5+** D:g5 9. N:g5+ Ne7 10. Nd5 N:g5 11. Cf7+ Re7 12. C:g5 Cf6.



8...	**Dg2:h1+**

„Bilguer"-ul recomandă ca cea mai simplă continuare **8... Cf6** 9. Cf7+ Re8 și termină analiza sa cu un șah etern: 10. Cd6+ Rd8 11. Cf7+. Însă în locul acestei continuări albul cîștigă ușor prin 10. C:h8+ hg 11. D:g6+ sau 10... Rd8 11. Ng5. De aceea toată varianta cu mutarea 8... Cf6 nu este în general bună pentru negru.

Nici alte continuări nu merită atenție, de exemplu **8... hg** 9. Ng5+ Ne7 10. D:h8 cu o poziție cîștigată pentru alb sau **8... d6** 9. Dg5+ D:g5 10. N:g5+ Ne7 11. Cf7+.

In sfîrșit și continuarea recomandată de Tartakower **8... Nb4+** nu este acceptabilă pentru negru din cauza 9. Re2, de exemplu: 9... D:h1 10. Ng5+ Ne7! 11. Cf7+ Re8 12. C:h8+ Rd8! 13. Cf7+ Re8 14. Ce5+ Rd8! 15. D:h7 și albul cîștigă.

9. Re1—e2	**Dh1:c1**

Apărarea cea mai bună prin care negrul elimină puternicul nebun de atac din c1.

Alte continuări pierd repede, de exemplu: **9... hg** 10. Ng5+ Ne7 11. D:h8 N:g5 12. D:g8+ Re7 13. Df7+ Rd6 14. Cc3 sau **9... Dg2** 10. Cf7+ Re8 11. Cd6+ Rd8 12. N:e4 Cf6 13. Ng5 și albul cîștigă.

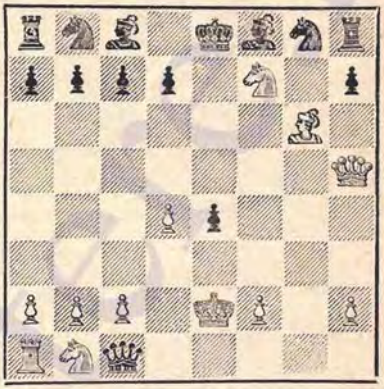
Problema este mai complicată pentru alb după **9... d7—d6**. „Bilguer"-ul continuă cu **10. Ng5+** Ne7 11. Cc3 D:a1 12. Cf7+ Re8 13. C:d6+ sau 10... Ce7 11. Cc3 D:a1 12. N:e7+ N:e7 13. Cf7+ Re8 14. C:d6+ însă în ultima variantă după 14... Rd8 albul obține după cît se pare numai remiză.

De aceea, ca răspuns la **9... d7—d6** pentru alb este mai tare **10. Cb1—c3!** cu amenințarea de a cîștiga dama prin 11. Ng5+ (această mutare urmează și după 10... hg). Este posibilă următoarea variantă interesantă: **10... Nf8—e7** (dacă 10... Ce7 atunci decide 11. Cf7+, de exemplu: 11... Re8 12. C:d6+ urmat de N:e4 sau 11... Rd7 12. N:e4 Dg1 13. Nf5+ C:f5 14. D:f5+ Re8 15. D:c8+ R:f7 16. Df5+ și albul cîștigă ușor) **11. Ce5—f7+ Rd8—e8! 12. Cf7:d6+! Re8—d8** (nu însă 12... Rd7 13. Df5+ sau 12... Rf8 13. Nh6+ cu mat rapid în ambele cazuri) **13. Cd6—f7+** (acum mutarea 13. N:e4 este insuficientă din cauza 13... Cf6 14. Cf7+ Re8) **13... Rd8—e8 14. Cf7:h8+ h7:g6** (la 14... Rd8 decide 15. Dd5+) **15. Dh5:g6+ Re8—d7 16. Dg6—f5+! Rd7—d8 17. Df5—d5+ Nc8—d7** (dacă 17... Cd7 atunci 18. D:g8+ Cf8 19. D:f8+ cu cîștig de figură) **18. Dd5:g8+ Nd7—e8 19. Ch8—f7+ Rd8—d7 20. Dg8—g4+** și albul cîștigă (Keres).

10. Ce5—f7+ ...

Se poate juca și 10. Cd2, deoarece negrul nu are nimic mai bun decît să treacă în poziția care survine mai tîrziu în varianta principală prin 10... D:b2! 11. Cf7+ Re8. Totuși mutarea din text este preferabilă, deoarece dă albului posibilitatea de a alege o continuare mai bună decît varianta principală.

10... **Rd8—e8**



A

11. Cf7:h8+ ...

Mutarea cea mai tare care asigură albului posibilitatea de a alege cea mai bună dintre toate variantele care-i sînt favorabile.

Continuarea cea mai bună care-i dă albului șanse de cîștig, asemănătoare mutării din text, a fost considerată pînă în prezent **11. Cb1—d2**, care este studiată mai jos la rubrica **B**. In „Bilguer", e drept, analiza se termină cu mutările 11. Cd6+ Rd8 12. Cf7+ etc., cu un șah etern, însă este clar că albul poate să încerce să joace la cîștig.

In partida prin corespondență Müller—Keres, 1932 albul a continuat cu **11. Dh5—e5+** la care negrul ar fi trebuit să răspundă cu 11... Cg8—e7!,

obligînd în mod practic pe alb să accepte remiza prin 12. Cd6+ Rd8 13. Cf7+. Insă în partidă negrul a jucat mai riscant 11... Nf8—e7 după care albul ar fi putut să obţină şanse bune de cîştig prin 12. Cd2! D:b2 13. D:h8 hg 14. D:g8+ Nf8 15. Ce5.

11... h7:g6

După 11... Re8—d8 12. Dh5—h4+ negrul nu are nici o apărare satisfăcătoare, de exemplu: 12... Ce7 13. Df6 Ng7 14. D:g7 C:g6 15. Dg8+ Re7 16. D:h7+ sau 12... Ne7 13. Cf7+ Re8 14. D:h7 — în ambele cazuri cu cîştig uşor.

12. Dh5:g6+ Re8—d8
13. Ch8—f7+! ...

Albul poate să treacă şi în varianta B prin 13. Cb1—d2 Dc1:b2! însă continuarea din text este mai energică şi îi asigură un avantaj clar.

Direct 13. D:g8 nu este suficient din cauza 13... Df4.

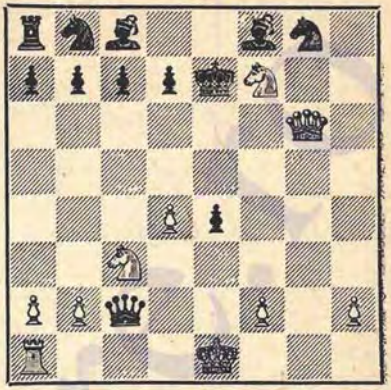
13... Rd8—e7
14. Cb1—c3! ...

Prin această mutare, care ameninţă 15. Cd5+ cu mat în cîteva mutări, albul îşi intensifică în mod decisiv atacul. Cu toate că negrul are două figuri în plus, el nu are suficiente resurse de apărare împotriva diferitelor ameninţări.

14... Dc1:c2+
15. Rc2—c1 ...

(*Vezi diagrama*).

Nu însă 15. Rf1 Dd3+ 16. Rg1 D:d4 cu ameninţarea de a schimba damele prin 17... Dg7.



15... d7—d6

Nici alte continuări nu dau negrului o apărare suficientă:

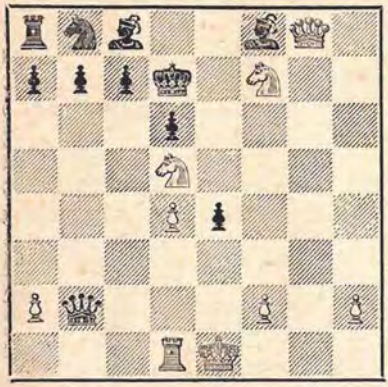
1) **15... c7—c6 16. Cf7—d6! Cg8—f6** (contra ameninţării 17. De8+! nu se vede nici o apărare mai bună, deoarece 16... Rd8 17. D:g8 Rc7 18. D:f8 este fără speranţe) **17. Dg6—g5!** (cîştigă şi 17. Cf5+, însă mutarea din text este mai elegantă, deoarece ameninţă din nou mat în două mutări prin 18... De5+ etc.) **17... Re7—d8** (dacă 17... Ng7, cel mai simplu cîştigă 18. Cc:e4) **18. Dg5:f6+ Nf8—e7** (sau 18... Rc7 19. Cd5+ cu mat) **19. Df6—h8+ Rd8—c7 20. Cc3—d5+** şi negrul pierde dama sau este mat;

2) **15... Cg8—f6 16. Cf7—e5 e7—e6** (dacă 16... Re6 17. Df7+ Rf5 decide 18. Cd5) **17. Dg6—f7+ Re7—d8 18. Df7:f8+ Rd8—c7 19. Ce5—f7!** şi negrul nu mai poate evita matul, de exemplu: 19... b5 20. Dd8+ Rb7 21. Cd6+ Ra6 22. a4! etc.

16. Cc3—d5+ Re7—d7
17. Dg6:g8 ...

De considerat este şi continuarea 17. Df5+ Re8 (17... Rc6? 18. Cd8+) 18. D:c8+ R:f7 19. C:c7, totuşi mutarea din text pare să fie mai simplă.

17... Dc2:b2
18. Ta1—d1 ...



Negrul pierde cel puțin figura cîștigată, rămînînd și mai departe expus unui atac puternic. Dacă de exemplu: **18... Ne7**, atunci 19. Dg4+ Re8 20. D:c8+ R:f7 21. Df5+ Re8? 22. De6 cu mat; dacă însă **18... c6** atunci 19. Ce5+! de 20. Df7+ Rd6 21. de+ Rc5 22. D:f8+ cu o poziție cîștigată.

Din cele expuse mai sus rezultă că 11. C:h8+! este mai tare decît mutarea obișnuită 11. Cd2 și anihilează contrajocul negrului început prin mutarea 4... Dg5. De aceea negrul trebuie să joace 4... d5, deși și atunci albul păstrează avantaj, așa cum s-a arătat în comentariul de la mutarea a 4-a a negrului. Se poate trage concluzia că în gambitul leton continuarea 3. Nc4! este probabil cea mai tare și îi pune la îndoială corectitudinea (Keres).

B

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 f7—f5 3. Nf1—c4 f5:e4 4. Cf3:e5 Dd8—g5 5. d2—d4 Dg5:g2 6. Dd1—h5+ g7—g6 7. Nc4—f7+ Re8—d8 8. Nf7:g6 Dg2:h1+ 9. Re1—e2 Dh1:c1 10. Ce5—f7+ Rd8—e8)

11. Cb1—d2 ...

Și această mutare oferă albului bune șanse de atac, totuși ea este mai puțin favorabilă decît continuarea studiată mai sus 11. C:h8+ hg 12. D:g6+ Rd8 13. Cc3!.

Acum urmează o serie de variante complicate.

I

11... Dc1:b2!

Unicul răspuns care permite negrului să-și organizeze apărarea.

Este interesant că după **11... D:a1** negrul pierde, deși are un avantaj material covîrșitor; acest lucru va fi demonstrat în varianta **2.**

De asemenea **11... h7:g6** dă albului un avantaj decisiv, de exemplu: **12. Dh5:g6!** (mult mai tare decît cîștigul damei prin 12. De5+ R:f7 13. T:c1) **12... Dc1:c2** (dacă 12... D:d2+ 13. R:d2 negrul pierde material, iar 12... D:a1 13. C:h8+ Rd8 14. D:g8 duce la o poziție din varianta **2**) **13. Cf7:h8+ Re8—d8 14. Dg6:g8 c7—c5** (la 14... c6 urmează de asemenea 15. D:f8+ Rc7 16. Cf7) **15. Dg8:f8+ Rd8—c7 16. Ch8—f7 Cb8—c6 17. Df8—d6+ Rc7—b6 18. d4—d5** cu cîștig de figură.

12. Cf7:h8+ ...

Manevra 12. Dh5—e5+ nu dă un rezultat favorabil, deoarece negrul joacă 12... Ce7 13. C:h8+ hg 14. C:e4 D:c2+ și regele alb nu are un adăpost bun, de exemplu: 15. Re1 Ng7 sau 15. Re3 Nh6+ sau 15. Rf3 Dd3+ 16. Rg2 Ng7 sau, în sfîrșit, 15. Rf1 Dc4+ 16. Rg1 d6 și albul nu poate să dea mat deoarece cîmpul f7 este apărat.

12... h7:g6

La **12... Re8—d8** cel mai simplu decide **13. Dh5—h4+!**, de exemplu: **13... Ce7** 14. Df6 c6 (14... Ng7 15. D:g7 C:g6 16. Dg8+ Re7 17. D:h7+ etc.) 15. Cf7+

Re8 16. Cd6+ Rd8 17. D:f8+ Rc7 18. D:e7 sau **13... Ne7** 14. Cf7+ Re8 15. D:h7 — în ambele cazuri cu un cîştig uşor.

13. Dh5:g6+ ...

Dacă 13. C:g6 atunci 13... d6 dă negrului o apărare suficientă.

13... Re8—d8
14. Dg6:g8 ...

Atacul ademenitor 14. Dg5+ Ce7 15. Cf7+ (15. Df6? Db5+ urmat de Df5) 15... Re8 16. Dh5 nu dă un rezultat favorabil din cauza 16... d5! prin care negrul se apără contra celor mai periculoase ameninţări.

14... Db2—b5+

Dacă 14... Db4 sau 14... Da3 15. Cg6 Re8 16. C:e4 negrul nu mai poate para ameninţarea 17. Cf6+.

15. Re2—e3! **Db5—f5**
16. Ta1—g1 ...

La 16. Cg6 urmează 16... Re8

16... c7—c5

Albul ameninţa 17. Tg5 urmat de Cf7+ şi Te5 mat, contra cărora mutarea din text este apărarea cea mai bună.

Alte continuări duc repede la avantaj pentru alb, de exemplu:

1) **16... Cb8—c6 17. Tg1—g5 Df5—f6** (sau 17... Dh3+ 18. f3) **18. Cd2:e4! Df6—e7** (la 18... D:d4+ urmează 19. Rf4 Db4 20. Tf5 sau 20. Tc5) **19. Ch8—g6 De7—a3+** (la 19... De8 cel mai simplu este 20. D:f8 cu un final cîştigat) **20. c2—c3 Da3—c1+ 21. Re3—e2** şi albul cîştigă deoarece la şahul pe c2 sau b2 urmează 22. Cd2 şi negrul nu mai are şahuri;

2) **16... d7—d6 17. Tg1—g5 Df5—f6** (la 17... Dh3+ 18. Re2 Cd7 urmează 19. Cg6 Dh6 20. Tf5 sau 19... Re8 20. C:e4 — în ambele cazuri cu o poziţie cîştigată pentru alb) **18. Cd2:e4 Df6—e7 19. Ch8—g6** urmat de **20. D:f8** (+) cu un final cîştigat de alb.

Prin mutarea din text negrul provoacă albului mult mai multe greutăţi, însă nu poate preveni toate neplăcerile.

17. Ch8—f7+! ...

La poziţia din diagrama precedentă ajunge şi Behting în analizele sale, expuse în linii generale în culegerea „Sahs Latvia". Aici el continuă însă mai slab: **17. Tg5** cd+ 18. Re2 Df4 19. Cf7+ Rc7 20. D:f8 Cc6 cu un pion în plus pentru negru sau **17. d5** Rc7 18. Tg5? Nh6 cu avantaj pentru negru. Este adevărat că în ultima vreme albul prin 18. Cf7 poate să-şi recîştige figura, însă prin aceasta nu reuşeşte să obţină vreun avantaj esenţial.

Mutarea din text este cu mult mai tare şi face mult mai dificilă apărarea negrului.

17... Rd8—e7

Acum varianta 17... Rc7 18. D:f8 cd+ 19. Re2 este, evident, favorabilă albului, de exemplu: 19... Cc6 20. Dd6+

Rb6 21. Cc4+ Ra6 22. Da3+ Ca5 23. Cfe5 b6 24. C:a5 sau 24. Tg6 cu poziție cîștigată pentru alb. Astfel iese în evidență avantajul esențial obținut prin șahul de la mutarea precedentă: regele negru este obligat să se întoarcă pe coloana centrală.

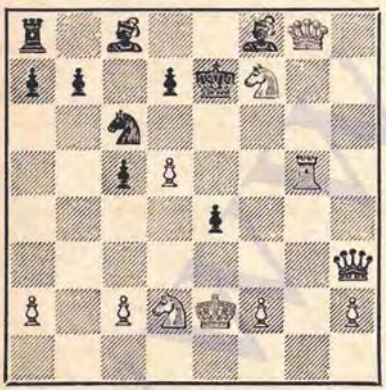
18. Tg1—g5 **Df5—h3+**

Nu însă **18... D:f7** din cauza 19. Te5+ cu cîștigul damei și nici **18... cd+** 19. Re2 d3+ 20. cd ed+ 21. Rd1; în ultima variantă nu este suficient nici sacrificiul damei 21... D:f7 22. Te5+ De6 23. T:e6 de 24. h4, deoarece pionul „h" al albului devine o mare forță.

19. Re3—e2 **Cb8—c6**

Apărarea 19... d6 este insuficientă din cauza 20. Ch3, de exemplu: 20... Cd7 21. Cg6+ Re8 22. C:e4 și poziția negrului este fără speranță.

20. d4—d5 ...



Poziția la care s-a ajuns este foarte complicată. Probabil că ea este favorabilă albului care are diferite amenințări.

Să studiem cîteva din posibilitățile de apărare ale negrului:

1) **20... Cc6—d4+** (se amenințase simplu 21. dc, iar la alte mutări cu calul urmează 21. Te5+) **21. Re2—d1 d7—d6** (alături de 22. Te5+ se amenința și 22. d6+) **22. Cf7—h8!** (această mutare este mai tare decît trecerea în variantele din subdiviziunea **II** prin 22. C:d6) **22... Nc8—e6** (împotriva dublei amenințări 23. Df7+ și 23. Cg6+ negrul nu mai are nici o apărare) **23. Ch8—g6+** și albul cîștigă;

2) **20... d7—d6! 21. Cf7:d6!** (dacă 21. dc negrul are în rezervă răspunsul 21... Ne6; de asemenea și 21. Ch8 Ce5! 22. T:e5+ de 23. Cg6+ Rf6! sau 23. Df7+ Rd8 24. D:f8+ Rc7 nu dau albului șanse serioase de cîștig) **21... Nc8—e6!** (este posibil și întîi 21... Cd4+ 22. Rd1 și numai după aceea 22... Ne6; manevra Nc8—e6 constituie unica posibilitate de apărare a negrului, deoarece, de exemplu, la 21... Cd4+ 22. Rd1 Ng4+? 23. T:g4 R:d6 24. c3! albul își reciștigă figura, păstrînd totodată un atac puternic) **22. d5:e6 Cc6—d4+** (direct 22... R:d6 este mai slab din cauza 23. Cc4+ Rc7 24. Df7+ Ne7 25. Df4+ Rc8 26. Tg8+) **23. Re2—d1 Re7:d6 24. Dg8—f7!** și atît după 24... C:e6 25. Tg3 cît și după 24... Ne7 25. C:e4+ Rc6 26. D:e7 albul are un atac care îi asigură victoria.

Variantele foarte complicate expuse mai sus arată cît de periculos este atacul albului. Este posibil ca în unele din ele să existe inexactități, dar este îndoielnic dacă ele pot clătina aprecierea generală a poziției din diagramă. Din punct de vedere practic, analiza precisă a întregii variante nu are o importanță esențială deoarece albul poate alege la mutarea 11-a o continuare care forțează jocul într-o măsură mai mare.

2

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 f7—f5 3. Nf1—c4 f5:e4 4. Cf3:e5 Dd8—g5 5. d2—d4 Dg5:g2 6. Dd1—h5+ g7—g6 7. Nc4—f7+ Re8—d8 8. Nf7:g6 Dg2:h1+ 9. Re1—e2 Dh1:c1 10. Ce5—f7+ Rd8—e8 11. Cb1—d2)

11... Dc1:a1

Această mutare este mult mai slabă decît 11... D:b2, însă variantele care rezultă sînt foarte interesante şi merită a fi studiate.

a

12. Cf7:h8+ ...

Albul poate cîştiga şi în alt mod şi anume prin **12. De5+!** mutare care se studiază în rubrica **b.**

12... h7:g6

La 12... Rd8 cîştigă 13. Dh4+ Ne7 14. Cf7+ Re8 15. D:h7 sau chiar 13... Ce7 14. Df6 şi negrul este pierdut, de exemplu:

1) 14... Ng7 15. D:g7 C:g6 16. Dg8+ Re7 17. D:h7+ cu cîştig;

2) 14... c6 15. Cf7+ Re8! 16. Cd6+ Rd8 17. D:f8+ Rc7 18. D:e7 şi cîştigă.

13. Dh5:g6+ Re8—d8
14. Dg6:g8 d7—d6

Nici alte mutări nu sînt suficiente:

1) 14... d5 15. D:f8+ Rd7 16. Cg6 Cc6 17. Cb3 cu cîştigul damei;

2) 14... c6 15. D:f8+ Rc7 16. Cf7 b5 17. Dd8+ Rb7 18. Cd6+ cu cîştig;

3) 14... c5 15. D:f8+ Rc7 16. Cf7 Cc6 (sau 16... b6 17. Dd6+ Rb7 18. Cb3, ameninţînd 19. C:a1 şi 19. C:c5+) 17. Dd6+ Rb6 18. D:c5+ Ra6! 19. Da3+ Rb5 (sau 19... Ca5 20. Cb3) 20. Cd6+ Rb6 21. C2c4+ Rc7 22. Cb5+ cu mat.

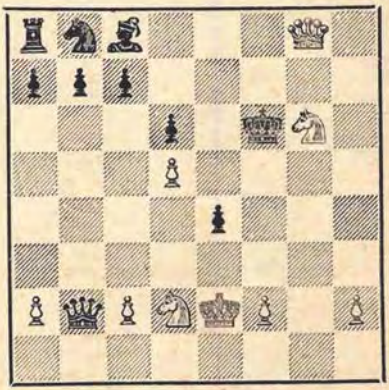
15. Dg8:f8+ Rd8—d7
16. d4—d5! Da1:b2

Negrul nu mai are nici o apărare, deoarece se ameninţă decisiv 17. C:e4. Această mutare este posibilă, de exemplu, după **16... Cc6** sau **16... Dg1,** dar şi după **16... c6** cu următoarea continuare: 17. C:e4 Rc7 18. D:d6+ Rb6 19. Db4+ Rc7 20. d6+ şi albul cîştigă uşor.

17. Df8—f7+ Rd7—d8
18. Df7—g8+ Rd8—e7

Nu însă 18... Rd7 din cauza 19. De6+ şi 20. Cf7 mat.

19. Ch8—g6+ Re7—f6



Albul poate să obţină victoria pe diferite căi: de exemplu prin 20. Dh8+

el poate să cîştige dama, dar şi mai tare este 20. C:e4+ Rf5 21. Rf3 Da3+ 22. c3 cu mat imparabil (Keres).

b

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 f7—f5 3. Nf1—c4 f5:e4 4. Cf3:e5 Dd8—g5 5. d2—d4 Dg5:g2 6. Dd1—h5+ g7—g6 7. Nc4—f7+ Re8—d8 8. Nf7:g6 Dg2:h1+ 9. Re1—e2 Dh1:c1 10. Ce5—f7+ Rd8—e8 11. Cb1—d2 Dc1:a1)

12. Dh5—e5+ ...

Această continuare asigură cîştigul, poate chiar mai simplu decît mutarea 12. C:h8+ care a fost studiată în varianta **a**.

12... Cg8—e7

Continuarea 12... Ne7 13. D:h8 hg 14. D:g8+ Nf8 15. Ce5 duce la variantele arătate în comentariul de la mutarea 14-a a negrului, în varianta **a**.

Mutarea din text duce la un joc mai interesant.

13. Cf7:h8+ h7:g6

Pierde şi 13... Rd8, de exemplu: 14. Cf7+ Re8 15. C:e4 Ng7 (15... hg 16. Ch8 duce la o poziţie care se obţine mai tîrziu în varianta principală) 16. D:g7 C:g6 17. Cf6+ Re7 18. Ce5+ Rd6 19. Ce4+ Rd5 20. Cc3+ cu poziţie clară de cîştig.

14. Cd2:e4! ...

In mod surprinzător, împotriva ameninţării 15. Cf6+ urmat de 16. Cf7 mat negrul nu are nici o apărare satisfăcătoare.

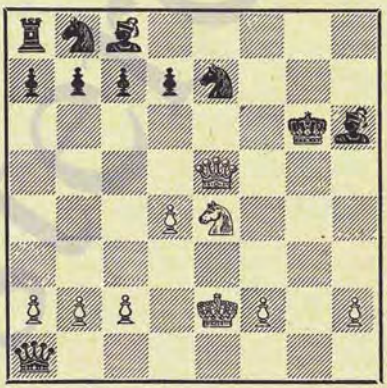
14... Nf8—h6

Matul se obţine şi în varianta **14... Ng7** 15. D:g7 c6 16. Cf7 Cf5! 17. Cfd6+ C:d6 18. Dh8+! Rf7 19. C:d6+ Re7 20. De8+ urmat de 21. De5 mat. Dacă însă negrul joacă **14... D:a2**, atunci după 15. Cf6+ Rd8 16. d5 el trebuie să dea dama numai pe un pion pentru a para matul.

15. Ce4—f6+ Re8—f8
16. Ch8:g6+! Rf8—g7

Albul cîştigă uşor după **16... C:g6** 17. De8+ Rg7 18. Ch5+ Rh7 19. Df7+ Rh8 20. D:g6 Dc1 21. f4! D:f4 (forţat) 22. C:f4 N:f4 23. De8+ urmat de D:c8 şi D:b7, iar la **16... Rf7** decide imediat 17. Ch8+ Rf8 18. Dh5.

17. Cf6—e4+ Rg7:g6



Aici albul cîştigă prin 18. Df6+ Rh5 (sau 18... Rh7 19. Df7+ şi apoi Cf6) 19. Cg3+ Rg4 20. D:h6 cu mat în cîteva mutări (Keres).

Ca rezultat al analizei variantelor cu mutarea 3. Nc4 se poate trage următoarea concluzie:

Continuarea 3. Nc4 este favorabilă pentru alb la oricare din răspunsurile negrului, iar după 3... fe 4. C:e5 apărarea cea mai bună se obţine nu prin mutarea recomandată de teorie 4... Dg5 ci prin 4... d7—d5.

In ultimul caz albul nu obţine decît un final cu un pion în plus, în timp ce după 4... Dg5 negrul, la un joc exact din partea albului, nu poate evita înfrîngerea.

De asemenea se poate afirma că în gambitul leton, în ciuda părerii emise

de teorie, mutarea 3. Nc4! este una dintre cele mai tari continuări şi poate pune la îndoială corectitudinea gambitului leton (Keres).

II

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 f7—f5)

3. d2—d4 ...

Această mutare este pe deplin jucabilă, însă la un contrajoc corect, nu îi dă albului nici un avantaj.

3... **f5:e4**
4. Cf3:e5 **Cg8—f6**
5. Nf1—c4 ...

Nici alte continuări nu dau albului avantaj, de exemplu:

1) **5. Nc1—g5 d7—d6** (nu însă 5... Ne7 6. N:f6 N:f6 7. Dh5+ g6 8. C:g6 hg 9. D:g6+ cu avantaj pentru alb) **6. Ce5—c4 Nf8—e7** („Bilguer"-ul recomandă 6... d5 7. Ce5 Nd6 8. Cc3 Ne6 9. f4 ef 10. C:f3 0—0 cu egalitate, dar în loc de 7. Ce5 în această variantă albul poate juca mai bine 7. Ce3) **7. Nf1—e2** (dacă 7. Cc3 negrul poate să continue cu 7... 0—0 deoarece după 8. N:f6 N:f6 9. C:e4 se pierde o figură din cauza 9... d5) **7... 0—0 8. 0—0 c7—c6** cu joc aproximativ egal — Wolf-Apscheneek, 1930;

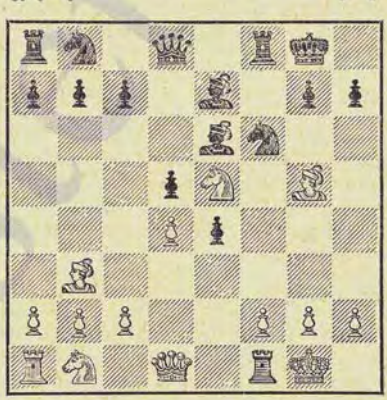
2) **5. Cb1—c3** d7—d6 6. Ce5—c4 d6—d5 7. Cc4—e5 Nf8—d6 8. Nf1—e2 0—0 9. f2—f3 e4:f3 10. Ne2:f3 c7—c6 cu o poziţie aproximativ egală — van den Bosch-Apscheneek 1930;

3) **5. Nf1—e2** d7—d6 (mai simplu este probabil 5... Ne7) 6. Ne2—h5+ g7—g6 7. Ce5:g6 h7:g6 8. Nh5:g6+ Re8—e7 9. Nc1—g5 Nf8—h6! şi avantajul trece de partea negrului (Behting).

5... **d7—d5**
6. Nc4—b3 **Nc8—e6**

Mai bine decît 6... Cc6 la care albul are răspunsul tare 7. c4. Acum însă la mutarea 7. c4 urmează 7... dc 8. C:c4 Cc6! 9. Ne3 Nb4+ 10. Cc3 Dd7 cu joc bun pentru negru (Behting).

7. Nc1—g5 **Nf8—e7**
8. 0—0 **0—0**



Jocul este aproximativ egal deoarece, după Behting, în această poziţie poate urma **9. f3** ef 10. C:f3.

Mai slab este **9. Cd2** din cauza 9... Cc6! care după 10. C:c6 bc 11. c4 Tb8 12. Tc1 a5 etc., dă negrului un mic avantaj — Stockholm-Riga, corespondenţă 1934—1936.

III

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 f7—f5)

3. Cf3:e5 ...

Teoria consideră această mutare ca cea mai tare. Intr-adevăr albul obţine un joc bun. Totuşi numai practica poate să hotărască dacă continuările 3. Nc4 sau 3. ef sînt sau nu mai energice.

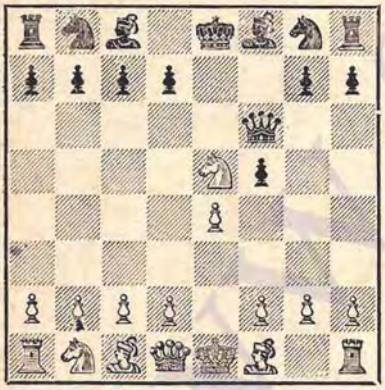
3... **Dd8—f6**

Alte continuări sînt, clar, insuficiente pentru negru, de exemplu:

1) 3... **Dd8—e7 4. Dd1—h5+ g7—g6 5. Ce5:g6 De7:e4+** (dacă 5... Df7 6. Cf4 sau chiar 6. ef albul obține fără nici un risc avantaj material) **6. Nf1—e2 Cg8—f6 7. Dh5—h3 Th8—g8** (sacrificiul 7... hg 8. D:h8 D:g2 9. Tf1 Rf7 10. Dh4 nu este corect) **8. Cb1—c3** urmat de 9. Cf4 cu avantaj clar pentru alb;

2) 3... **Cb8—c6 4. Dd1—h5+** (și 4. C:c6 dc 5. d4 este favorabil albului) **4... g7—g6 5. Ce5:g6 Cg8—f6 6. Dh5—h3** (dacă 6. Dh4 Tg8 7. C:f8 Tg4 urmat de T:e4+ negrul capătă un atac periculos) **6... Th8—g8 7. Cg6:f8 Dd8—e7 8. Cf8:h7!** cu avantaj pentru alb, de exemplu: 8... C:e4 9. d3 Cg3+ 10. Rd1 C:h1 11. Dh5+ Rd8 12. Ng5.

Rău este și 3... **Cf6** deoarece după 4. ef albul are un pion în plus și o poziție bună.



A

4. d2—d4 ...

O continuare mai bună este considerată mutarea imediată 4. Cc4 (vezi rubrica **B**).

4... **d7—d6**

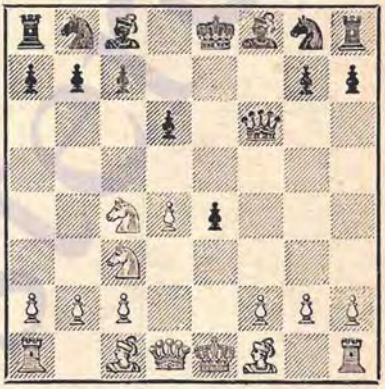
Rău este 4... fe din cauza 5. Nc4.

5. Ce5—c4 ...

O idee interesantă, dar puțin recomandabilă este 5. Ce5—f3 f5:e4 6. Cf3—g5 d6—d5 7. c2—c4 h7—h6 8. Cg5—h3 Nc8:h3 9. g2:h3 (Steiner-Apscheneek, Kemeri 1937), după care negrul poate obține un joc bun prin 9... Nb4+, de exemplu: 10. Nd2 e3 sau 10. Cc3 Ce7 11. cd 0—0 urmat de C:d5 (Behting).

5... **f5:e4**

6. Cb1—c3 ...



Nimzovici a recomandat 6. Cc4—e3 cu intensificarea presiunii asupra cîmpului d5, de exemplu: 6... c6 7. Nc4 d5 8. Nb3 Ne6 9. c4 Df7 10. De2 Cf6 11. 0—0 Nb4 12. Nd2 cu avantaj pentru alb — Nimzovici-Behting, Riga 1919. Dar negrul poate juca mai tare 6... Cb8—c6! cu următoarele posibilități, arătate de Behting:

1) **7. Ce3—d5** (merită atenție și mutarea 7. Nb5 și dacă 7... a6, atunci 8. N:c6+ bc 9. 0—0 urmată de f2—f3) **7... Df6—f7 8. Cb1—c3** (la 8. Nc4 urmează 8... Ca5) **8... Nc8—e6 9. Cd5:c7+** (mai bine 9. Cf4) **9... Df7:c7 10. d4—d5 Cg8—f6 11. d5:e6 d6—d5!** (Stockholm-Riga, corespondență 1934—1936) și negrul are o puternică poziție de atac. Dacă de exemplu 12. C:d5 atunci 12... Da5+ 13. Cc3 Nb4 14. Nd2 0—0—0;

2) **7. d4—d5 Cc6—e5 8. Cb1—c3 Df6—g6 9. Dd1—d4 Cg8—f6 10. Cc3—b5 Re8—d8** şi negrul are un joc frumos. Totuşi este bine ca albul, în această variantă, să joace 8. Ne2 cu ameninţarea 9. Cc3, împiedicînd prin aceasta mutarea tare 8... Dg6.

De considerat este, de asemenea, şi mutarea imediată **6. Nf1—e2** pentru a împiedica în primul rînd 6... Dg6, iar în al doilea rînd pentru a răspunde la 6... d5 prin 7. Ce3 urmat de c2—c4. Ca răspuns la 6. Nf1—e2, Behting recomandă pentru negru 6... Df6—d8, cu scopul ca la 7. Cc3 să joace 7... d5. La 7. 0—0 Behting indică varianta 7... Cg8—f6 8. Nc1—g5 Nf8—e7 9. f2—f3 e4:f3 10. Ne2:f3 0—0 şi consideră poziţia ca egală, însă după 11. Cb1—c3 dezvoltarea mai bună şi avantajul de spaţiu, împreună cu presiunea pe diagonala h1—a8, asigură albului un joc mai favorabil.

Dăm un exemplu din practică: 6. Nf1—e2 Cb8—c6 7. d4—d5 Cc6—e5 8. 0—0 Ce5:c4 9. Ne2:c4 Df6—g6 10. Nc4—b5+ cu avantaj pentru alb — Bronştein-Mikenas, Rostov pe Don, 1941.

6... Df6—g6

Cea mai tare mutare, după cum reiese din următoarele variante:

1) **6... c7—c6** 7. Cc3:e4 Df6—e6 8. Dd1—e2 d6—d5 9. Ce4—d6+ Re8—d7 (sau 9... Rd8 10. C:b7+ Rc7 11. D:e6 N:e6 12. Cca5 Cd7 13. a3 urmat de b2—b4 şi Cc5 cu avantaj pentru alb) 10. Cd6—f7! d5:c4 11. De2:e6+ Rd7:e6 12. Nf1:c4 Re6—e7 13. Cf7:h8 Nc8—e6 14. Nc4—d3 cu avantaj pentru alb;

2) **6... Nc8—f5** (sau 6... De7 7. De2 Cf6 8. Ng5 cu joc mai bun pentru alb; la 6... Ce7 o continuare bună este 7. d5) 7. g2—g4 Nf5—g6 8. Nf1—g2 c7—c6 (această încercare duce la un sfîrşit jalnic, însă şi 8... Cc6 9. Ne3 De7 10. d5 sau 8... Ce7 9. d5 dă albului avantaj) 9. Ng2:e4 Ng6:e4 10. Cc3:e4 Df6—e6 11. Dd1—e2 d6—d5 12. Ce4—f6+! Re8—f7 13. Cc4—e5+ Rf7:f6 14. Nc1—g5+! Rf6:g5 15. De2—f3 şi albul cîştigă (A. D. Petrov).

7. f2—f3 ...

Alte variante încercate în practică:

1) **7. d4—d5 Cg8—f6 8. Nc1—e3 Nf8—e7 9. Dd1—d4 0—0 10. Cc4—d2 c7—c5! 11. d5:c6** (negrul obţine atac şi după 11. Dc4 Cbd7 12. Cd:e4 Ce5) **11... Cb8:c6 12. Dd4—c4+ Rg8—h8 13. 0—0—0 Nc8—g4 14. f2—f3 d6—d5! 15. Cc3:d5 Cf6:d5 16. Dc4:d5 e4:f3 17. g2:f3** (Spielman-Nimzovici, 1926) şi acum, după Alehin, negrul ar fi putut obţine un atac care să-i asigure avantajul cu 17... Cb4! 18. Db3 Tac8;

2) **7. Nc1—f4 Cg8—f6** (slab este 7... c6 din cauza 8. d5, la fel 7... Df7 din cauza 8. Ng3 d5 9. Ce5 urmat de f2—f3) **8. Cc4—e3 Nf8—e7 9. Nf1—c4** (în partida Flohr-Vecsey, Praga 1930, albul a continuat cu 9. Dd2 c6 10. Ne2 d5 11. 0—0 0—0 12. f3 ef 13. N:f3 cu joc mai bun) **9... c7—c6 10. d4—d5 b7—b5** (Behting recomandă 10... Ch5 11. Ng3 C:g3 12. hg Cd7 şi consideră poziţia ca egală) **11. Nc4—e2 b5—b4 12. Cc3—a4 Nc8—d7** (dacă 12... Nb7 atunci este posibilă următoarea combinaţie: 13. N:d6 N:d6 14. dc N:c6, 15. D:d6 N:a4 16. De5+) **13. a2—a3! b4:a3 14. Ta1:a3** cu avantaj pentru alb;

3) **7. Cc4—e3** (în partida Kofman-Vişneaţki, Kiev 1947, albul a continuat original cu 7. De2 şi după 7... Cc6 8. Ne3 Ne7 9. 0—0—0 Cf6 10. d5! a obţinut un joc mai bun) **7... Cg8—f6** (pentru împiedicarea mutării f2—f3 este de considerat, de asemenea, 7... Ne7 urmat de Cc6, Nd7 şi 0—0—0; în partida Jerdev-Roitman, Moscova 1945, s-a jucat 7... Ne7 8. Ne2 Cf6 9. 0—0 c6 10. f3 şi după 10... ef negrul a obţinut un joc satisfăcător) **8. Cc3—d5** (aici este foarte tare 8. f3!, de exemplu: 8... Ne7 9. Nc4 c6 10. fe C:e4 11. 0—0 Cf6 12. De2) **8... Cf6:d5 9. Ce3:d5 Dg6—f7 10. Nf1—c4 c7—c6 11. Cd5—e3** (de consi-

derat este şi 11. Cb6 d5 12. C:a8 dc 13. De2) **11... d6—d5. 12. Nc4—b3 Nc8—e6** (mai bine este 12... Nd6 13. 0—0 0—0 cu scopul ca numai după 14. c4 negrul să joace 14... Ne6) **13. 0—0 Nf8—d6 14. f2—f4! Df7—c7 15. c2—c4** cu joc superior pentru alb — A. Steiner-Apscheneek, 1928;

4) **7. h2—h3** (recomandată de Blumenfeld) **7... Cg8—f6 8. g2—g4 Nf8—e7 9. Nf1—g2 0—0 10. Nc1—e3 c7—c6 11. d4—d5 b7—b5 12. Cc4—a5 b5—b4 13. Cc3—e2 c6—c5** (Rauzer-Ilin Jenevski, Leningrad 1936) şi acum 14. a3 ar fi dat albului un joc aproximativ egal.

După cum se vede din variantele arătate mai sus, mutarea simplă 7. Nf4 este, după cît se pare, cea mai tare continuare, în timp ce încercările directe de a răsturna sistemul de dezvoltare al negrului nu dau rezultate favorabile.

7... e4:f3
8. Dd1:f3 Cb8—c6

Dacă 8... Cf6 atunci continuarea 9. Nd3 Dg4 10. De3+ Ne7 11. 0—0 dă albului avantaj.

9. Nf1—d3 ...

Alte continuări posibile :

1) **9. d4—d5 Cc6—b4 10. Cc4—e3 Cg8—f6** (nu însă 10... C:c2+ 11. C:c2 D:c2 12. Nd3 cu cîştigul damei) **11. a2—a3 Cb4—a6** (şi aici luarea 11... C:c2+ 12. C:c2 D:c2 13. Nd3 Db3 14. 0—0 dă albului avantaj) **12. Nf1—d3** (într-o partidă prin corespondenţă Stockholm-Riga 1934—1936, albul a jucat 12. b4 Ne7 13. Nd3 Dh5 14. D:h5 C:h5 15. 0—0 obţinînd de asemenea un joc bun; totuşi merită atenţie şi mutarea simplă 12. N:a6 urmată de 0—0) 12... **Dg6—h5 13. Df3:h5 Cf6:h5 14. 0—0 Nf8—e7** şi albul are avantaj de dezvoltare şi un joc favorabil; el poate, de exemplu, după 15. Cf5 să obţină avantajul perechii de nebuni;

2) **9. Cc3—b5** (sacrificiul de pion 9. Ne2 C:d4 10. De3+ Ce6 dă albului şanse de atac dacă negrul intră în această variantă) **9... Nc8—g4 10. Df3—e3+ Re8—d7 11. Nf1—d3 Dg6—f7** (dacă 11... De8, continuarea 12. 0—0 D:e3+ 13. C:e3 duce la avantaj pentru alb; slab este şi 11... Nf5 din cauza 12. 0—0 N:d3 13. Dh3+ De6 14. D:d3 d5 15. Dg3!) **12. Th1—f1 Cg8—f6** (Macht-Behting, corespondenţă 1933—1934) şi negrul are o poziţie satisfăcătoare.

9... Dg6—g4

Această mutare este mai tare decît 9... De6+ 10. Ne3 C:d4 (sau 10... Dg4 11. Df2 Cf6 12. 0—0 cu avantaj pentru alb) 11. Df4 Cc6 12. 0—0 Ne7 13. Tae1 Cf6 14. Nd4 cu avantaj pentru alb — o partidă prin corespondenţă 1936).

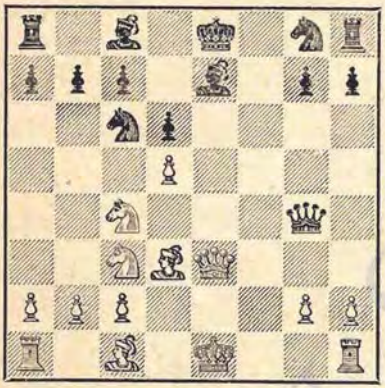
10. Df3—e3+ ...

Aici sacrificiul de pion 10. Df3—f2! merită o atenţie deosebită, deoarece dacă negrul îl acceptă rămîne în urmă cu dezvoltarea şi este supus unui atac puternic, de exemplu: 10... Cc6:d4 11. 0—0 cu ameninţarea 12. h2—h3 sau 10... Dg4:d4 11. Nc1—e3 Dd4—f6 12.

Df2—e2 cu o poziție excelentă. Dacă negrul joacă 10... Cg8—f6 (Iudovici-Elțov, Moscova 1941) atunci urmează 11. 0—0! cu avantaj pentru alb.

10... Nf8—e7
11. d4—d5 ...

La 11. Cb5 poate urma 11... D:g2 12. Tg1 D:h2 etc. (Ilin Jenevski-Behting, corespondență, 1921—1923) sau chiar 11... Rd8 amenințînd atît 12... D:g2 cît și 12... a6 urmat de D:d4 cu joc bun pentru negru.



Deși poziția din diagramă este ceva mai favorabilă pentru alb, negrul păstrează totuși șanse bune pentru egalarea jocului.

Pentru a obține avantaj, albul ar fi trebuit să ofere la mutareea 10-a sacrificiul de pion prin Df2; acest lucru ar fi îngreuiat considerabil apărarea negrului.

In poziția din diagramă poate urma 11... Cb4 12. 0—0 Cf6 13. Tf4 Dd7 14. Cb6 (în partida prin corespondență Macht-Behting, 1933—1934, albul a continuat cu 14. Df3 și după 14... C:d3 15. cd 0—0 16. Nd2 Dd8 a obținut un joc aproximativ egal) 14... ab 15. T:b4 0—0 și, după Nimzovici, poziția este aproximativ egală. Totuși șansele albului după 16. Nd2 sînt ceva mai bune din cauză că el are o dezvoltare mai bună și o mai mare libertate de acțiune.

B

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 f7—f5 3. Cf3:e5 Dd8—f6)

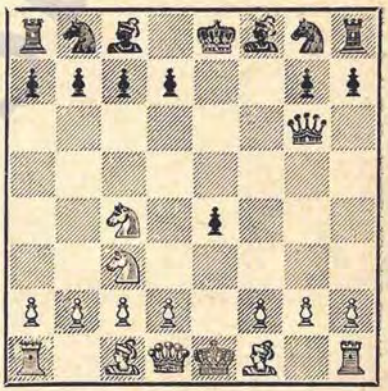
4. Ce5—c4 ...

Ideea acestei mutări este păstrarea pionului pe cîmpul d2 în scopul continuării ulterioare de atac d2—d3, ceea ce dă albului șanse mai bune decît mutarea obișnuită 4. d4.

4... f5:e4

La 4... Df6—e6 urmează 5. Cc4—e3 f5:e4 6. d2—d3 cu avans însemnat de dezvoltare.

5. Cb1—c3 Df6—g6



In loc de 5... Df6—g6 Behting recomandă **5... d7—d6** cu următoarele continuări:

1) **6. Dd1—h5+** g7—g6 7. Dd5 De7 sau **6. De2** De6 și în ambele cazuri albul nu poate lua pe e4 deoarece pierde o figură;

2) **6. Cc4—e3 Df6—g6 7. d2—d3** (7. Ccd5 Df7 sau 7. Ced5 Ng4, în ambele cazuri cu poziție complicată) **7... e4:d3**

8. Nf1:d3 Dg6—f7 şi dacă **9. Nc4** Ne6 10. Ced5 Rd7 negrul obţine contrajoc ;

Însă în ultima variantă în loc de 9. Nc4? albul poate juca mai bine **9. 0—0** după care dezvoltarea mult mai bună a figurilor sale îi dă avantaj clar. Dăm una dintre continuările posibile: 9... Cc6 10. f4 (împiedică 10... Ne6) 10... Nd7 11. Nc4 Ne6 12. Ccd5 cu poziţie cîştigată pentru alb;

3) 6. d2—d3 e4:d3 7. Nf1:d3 Df6—f7 8. Dd1—e2+

Şi aici albul, în loc de 8. De2+ poate juca **8. 0—0** cu avantaj clar, de exemplu: 8... Ne6 9. Te1 Cc6 (9... Rd7? 10. Ce5+) 10. Dg4!

Din observaţiile la variantele lui Behting rezultă că mutarea 5... d6, în comparaţie cu mutarea 5... Dg6 în nici un caz nu constituie o întărire; ambele continuări dau negrului un joc greu, care ameninţă să-l ducă la catastrofă la un joc suficient de energic din partea albului.

Alte continuări sînt şi mai puţin recomandabile pentru negru, de exemplu: **5... Df6—e6 6. d2—d3! Cg8—f6** (dacă 6... ed+ 7. Ce3 dc 8. D:c2 avansul albului în dezvoltare este mai important decît pionul sacrificat) **7. d3:e4 Nf8—b4 8. Cc4—e3 Cf6:e4 9. Nf1—c4 Ce4:c3 10. b2:c3** etc., sau 5... **Cg8—e7 6. Cc4—e3 Df6—e5 7. d2—d4** cu avantaj clar pentru alb.

6. d2—d3 ...

Acum se vede clar avantajul păstrării pionului pe cîmpul d2 — albul elimină puternicul pion central e4, în acelaşi timp mărindu-şi încă şi mai mult avansul de dezvoltare. Negrul intră într-o poziţie foarte grea şi singura problemă care se pune este dacă el se mai poate salva.

Incercarea **6. f2—f3** este mai puţin bună, deoarece poate urma 6... Nf8—e7 şi nu merge 7. fe din cauza 7... Nh4+ 8. g3 N:g3+ 9. hg D:g3+ 10. Re2 d5 11. Ce3 d4; nu merge nici 7. C:e4 din cauza d7—d5.

6... Nf8—b4

Nu însă 6... ed 7. N:d3 D:g2 8. Dh5+ urmat de Ne4 şi albul cîştigă.

De asemenea **6... Cf6** 7. C:e4 C:e4 8. de D:e4+ 9. Ce3 urmat de Nd3 dă albului un avantaj clar.

7. Nc1—d2 ...

Această mutare este mai tare decît 7. de D:e4+ 8. Ce3 N:c3+ 9. bc şi acum prin 9... Ce7, recomandată de Behting, negrul obţine un joc mai mult sau mai puţin acceptabil, cu toate că şi în acest caz, de exemplu, după 10. Nd3 urmat de 0—0 poziţia albului este mult mai favorabilă.

7... Nb4:c3

Altfel punctul e4 nu se poate menţine, deoarece la 7... Cf6 mutarea 8. C:e4 cîştigă un pion. Cedarea punctului e4 prin 7... ed 8. N:d3 este, fără îndoială, o soluţie proastă.

8. Nd2:c3 Cg8—f6

Mai slab este 8... d7—d5 din cauza 9. Cc4—e5, de exemplu: 9... Dg6—f5 10. d3:e4 Df5:e4+ 11. Nf1:e2 Cg8—f6 12. 0—0 (Smislov-Kamişov, Moscova 1944) sau 8... Cg8—e7 9. d3:e4 Dg6:e4+ 10. Cc4—e3 0—0 11. Dd1—h5 (Ghilman-Golovko, corespondenţă, 1948) — în ambele cazuri cu avantaj clar pentru alb.

Complet greşit este 8... e4:d3 9.Nf1:d3 Dg6:g2 10. Dd1—h5+ etc.

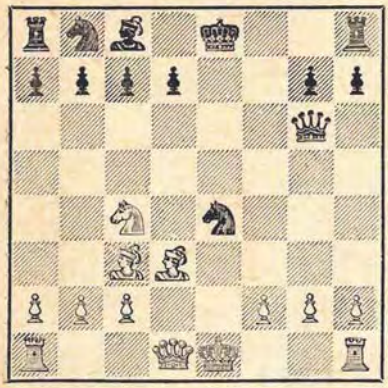
9. d3:e4 ...

De considerat este şi varianta 9.N:f6 gf 10. de D:e4+ 11. Ce3 deoarece acceptarea sacrificiului de pion 11... Db4+ 12. c3 D:b2 13. Tc1 nu este în nici un caz bună pentru negru.

9... Cf6:e4

Mai rău este 9... D:e4+ din cauza 10. Ce3 urmat de Nd3 şi 0—0 cu mare avantaj poziţional pentru alb.

10. Nf1—d3! ...



Albul are un avantaj poziţional considerabil deoarece 10... D:g2 nu merge din cauza 11. Dh5+, iar dacă 10... 0—0 11. 0—0 negrul nu are nici o continuare satisfăcătoare, de exemplu:

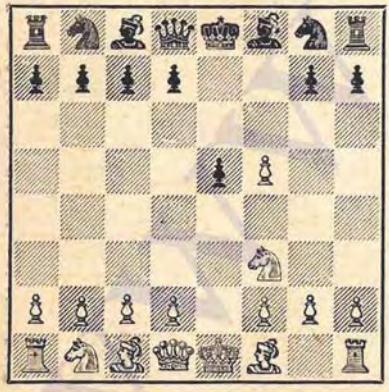
1) **11... Ce4:c3 12. b2:c3 Dg6—f6** (la 12... Dh6 este foarte tare 13. Ce3 urmat de Cd5 deoarece nu merge 13... c6 din cauza 14. Ce3—f5—d6) **13. Dd1—h5 g7—g6 14. Dh5—a5!** şi negrul are greutăţi cu apărarea punctului c7;

2) **11... d7—d5 12. Nd3:e4 d5:e4** (la 12... D:e4 poate urma 13. Te1! D:c4 14. Te7 sau 13... Df5 14. Dd4 Df7 15. Ce5) **13. Cc4—e5** şi negrul pierde un pion, de exemplu: 13... De6 14. Te1 sau 13... Df5 14. Dd5+ De6 15. Dd4 şi poziţia negrului nu se mai poate apăra.

IV

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 f7—f5)

3. e4:f5 ...



Conform ultimelor cercetări şi această luare este de asemenea favorabilă albului.

De considerat este şi mutarea simplă **3. Cb1—c3**, de exemplu: **3... f5:e4** (dacă 3... Cc6, atunci albul poate să treacă prin 4. Nb5 la apărarea cu mutarea 3... f5 din partida spaniolă; de altfel şi mutarea 4. ef merită atenţie) **4. Cf3:e5 Dd8—f6** (după 4... Cf6 5. Nc4 d5, sacrificiul 6. C:d5 C:d5 7. Dh5+ dă mari şanse) **5. d2—d4** (după 5. Cc4 este posibilă şi trecerea la varianta **III, B**; negrul nu poate răspunde 5... d6 din cauza 6. Cd5) **5... e4:d3 6. f2—f4** (Behting continuă cu 6. C:d3 c6, etc., cu egalitate; sacrificiul de pion 6. f4 este mai interesant şi mult mai energic) **6... Nf8—b4** (sau 6... d6? 7. Cd5) **7. Nf1:d3** (de considerat este şi 7. Nd2) **7... d7—d6 8. 0—0! Nb4:c3 9. b2:c3** şi dacă negrul acceptă sacrificiul de figură 9... de 10. fe Db6+ 11. Rh1, albul obţine un atac puternic.

3... e5—e4

In locul acestei mutări Fine recomandă 3... **Df6,** însă după 4. Cc3 poziția negrului nu este de invidiat.

Mai rea decît mutarea din text este, de asemenea, și mutarea 3... **Cc6** 4. d4 (în partida Schletzer-Cigorin, Petersburg 1878 albul a continuat mai slab 4. Nb5, după care Cigorin a renunțat la continuarea teoretică 4... e4 și prin 4... Nc5 5. N:c6 dc 6. C:e5 N:f5 7. Dh5+? g6 8. C:g6 hg a obținut avantaj; albul ar fi trebuit desigur, să joace 7. 0—0) 4... ed 5. C:d4 Cf6 6. C:c6 bc 7. Ne2.

4. Cf3—e5 ...

O continuare bună este și **4. De2,** deoarece la 4... De7 urmează 5. Cd4 De5 6. Cb5 iar continuarea 4... d5 5. d3 Cf6 6. de dă albului un joc frumos. Ca răspuns la **4. Cd4** Behting recomandă sacrificiul de pion 4... Df6 5. Dh5+ g6.

4... **Cg8—f6**
5. Nf1—e2 ...

De considerat este și 5. g2—g4 d7—d6 6. Ce5—c4 h7—h5 7. g4—g5 Cf6—d5 8. Cb1—c3 și albul obține un joc frumos.

5... **d7—d6**
6. Ne2—h5+ **Re8—e7**
7. Ce5—f7 **Dd8—e8**
8. Cf7:h8 ...

Interesantă este și continuarea **8. Cb1—c3,** de exemplu: 8... Cf6:h5 9. Cc3—d5+ (sau 9. C:h8 Cf6 10. g4 Cc6 11. g5 Cd4! 12. gf+ Rd8 cu un puternic atac pentru materialul sacrificat; însă albul poate să joace mai tare 11. d4) 9... Re7—d7! 10. Dd1:h5 Th8—g8 11. f5—f6 Cb8—a6 12. 0—0! c7—c6 (într-o partidă s-a jucat 12... De6 13. f3! c6 14. fe cd 15. Cg5 cu avantaj pentru alb) 13. Cf7—e5+! d6:e5 14. f6—f7 De8—e6 15. f7:g8D De6:g8 16. Cd5—e3 cu avantaj pentru alb.

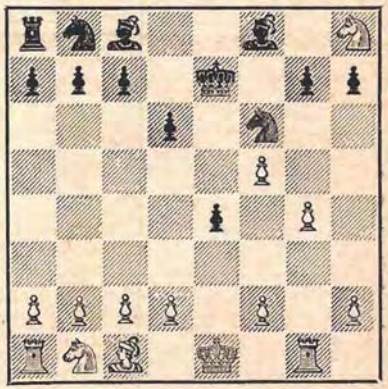
Nimic nu dă albului **8. Cf7:d6** D:h5 9. C:c8+ Rd8, însă de considerat este **8. d2—d3.** Behting continuă cu 8... C:h5 9. C:h8 ed 10. 0—0 N:f5 însă la aceasta poate urma 11. Te1+ Ne6 12. g4 Cf6 13. f4 și nu se vede cum poate evita negrul pierderea unei figuri.

8... **De8:h5**

La 8... C:h5 este favorabilă pentru alb continuarea 9. g4 Cf6 10. d3 dar de considerat este și 9. d3 ed 10. 0—0 după cum s-a arătat în comentariul precedent.

9. Dd1:h5 **Cf6:h5**
10. g2—g4 **Ch5—f6**
11. Th1—g1 ...

In loc de 11. Tg1 Behting continuă cu 11. Cc3 c6 urmat de d6—d5 însă mutarea din text este mai simplă. Urmează 11... Cb8—c6 12. Tg1—g3 Cc6—d4 13. Re1—d1 și „Bilguer"-ul, după 13... d5, consideră poziția ca favorabilă negrului. Însă „Deschiderea modernă" continuă cu 14. d3 urmat de Ng5 și



Th3 și afirmă, după cît se pare justificat, că șansele albului sînt mai bune; din această cauză în loc de 13... d5 se recomandă 13... g6 care complică

foarte mult jocul. Situația devine neclară dar, după cît se pare, nu prea periculoasă pentru alb.

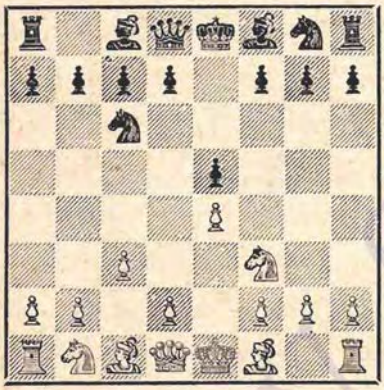
★

In concluzie, despre gambitul leton se poate spune că oferă negrului oarecare șanse practice, însă corectitudinea lui teoretică este îndoielnică. După oricare dintre continuările 3. C:e5, 3. Nc4 sau 3. ef albul, la un joc exact, poate obține un clar avantaj pozițional. Este caracteristic, de exemplu, că în partida Smîslov—Kamîșov, din campionatul Moscovei 1944—1945, albul a obligat pe negru să cedeze de la mutarea 17-a. Este problematic dacă vreun jucător se va mai hotărî vreodată să încerce această deschidere într-un concurs serios.

www.stere.

DESCHIDEREA PONZIANI

1. e2—e4 e7—e5
2. Cg1—f3 Cb8—c6
3. c2—c3 ...



Cu analiza acestei deschideri vechi, care pregăteşte înaintarea d2—d4, s-a ocupat pentru prima oară teoreticianul Ponziani (sec. XVIII), al cărui nume îl poartă deschiderea. Mai tîrziu, variantele acestei deschideri au fost analizate de alţi maeştri, de exemplu Staunton (pe la mijlocul veacului XIX); de aceea acestei deschideri i se mai spune şi „partida engleză".

O importantă contribuţie la dezvoltarea acestei deschideri şi scoaterea în evidenţă a ideilor ei strategice fundamentale a fost adusă mai tîrziu de către genialul şahist rus M. I. Cigorin, care a aplicat-o adeseori în practică, la sfîrşitul veacului trecut.

Ideea mutării 3. c3 este ca după d2—d4 e5:d4 să fie posibilă reluarea prin c3:d4. Acelaşi scop l-a urmărit mutarea c2—c3 şi în partida italiană. Insă acolo înaintarea d2—d4 asigura albului cîştigul unui tempo, deoarece negrul îşi dezvoltase nebunul pe cîmpul c5. In cazul de faţă, mutarea liniştită 3. c3 nu asigură albului cîştigul unui tempo după d2—d4 şi de aceea este mai puţin justificată decît în partida italiană. Negrul reuşeşte de obicei să egaleze uşor, iar uneori să obţină oarecare avantaj. De aceea Deschiderea Ponziani a dispărut aproape complet din practica maeştrilor în ultimul timp.

I

3... d7—d5

Se consideră ca cel mai tare răspuns. Totuşi această apreciere pare a fi discutabilă. O mutare bună este 3... **Cg8—f6** care este studiată în subîmpărţirea **II.**

Nu este favorabilă pentru negru mutarea 3... **f7—f5** care este studiată în subîmpărţirea **III.**

De asemenea nici continuarea 3... **Nf8—c5** nu este favorabilă (această mutare nu este logică şi este în dezavantajul negrului; prin 4. Nb5 sau 4.

Nc4 albul poate să intre în partida spaniolă sau cea italiană, însă desigur continuarea 4. d4 este mai energică) **4. d2—d4** (consecvent, dar și cîștigarea unui pion prin 4. b4 Nb6 5. b5 Ca5 6. C:e5 De7 7. d4 d6 8. Na3 dă albului avantaj: 8... Dh4 9. Cf3 D:e4+ 10. Ne2 Nf5 11. 0—0 etc.) 4... **e5:d4 5. c3:d4 Nc5—b4+ 6. Nc1—d2** (în favoarea albului este și 6. Cc3 d5 7. ed D:d5 8. Nd2) 6... **Nb4:d2+ 7. Dd1:d2** (mai bine decît 7. Cb:d2 d5 etc.) 7... **d7—d5 8. e4:d5 Cc6—e7** (sau 8... D:d5 9. Cc3 Dd6 10. d5) **9. Nf1—b5+ Nc8—d7 10. Nb5—c4** cu avantaj pentru alb.

Acceptabilă pentru negru este mutarea **3... Cg8—e7 4. d2—d4 e5:d4** (dacă 4... d5 albul obține avantaj prin 5. ed D:d5 6. de D:d1+ 7. R:d1 Cg6 8. Nb5) **5. Nf1—c4 d7—d5 6. e4:d5 Ce7:d5 7. 0—0 Nf8—e7 8. Cf3:d4 Cc6:d4** (nu însă 8... Ce5 din cauza 9. Nb5+ c6 10. Te1! cu avantaj pentru alb) **9. Dd1:d4** (sau 9. cd Ne6 cu egalitate) **9... Nc8—e6** și dacă acum 10. D:g7 atunci continuînd cu 10... Nf6 urmat de De7 și 0—0—0 negrul obține un atac care îi dă avantaj.

Aceste variante sînt folosite foarte rar în practică și de aceea aprofundarea studierii lor ni se pare inutilă.

A

4. Dd1—a4 ...

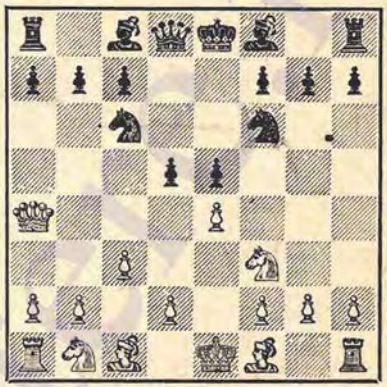
Mutarea **4. Nf1—b5** se studiază în rubrica **B.**

Este posibilă și mutarea 4. ed D:d5 5. d4 care duce la o poziție din gambitul central, cu șanse aproximativ egale.

4... Cg8—f6

(Vezi diagrama)

Mutarea din text, care implică sacrificiul unui pion, a fost recomandată de Leonhardt. Teoria o consideră foarte promițătoare și chiar ca cea mai bună continuare. In realitate însă, acest sacrificiu este destul de îndoielnic. Intrucît și alte continuări în poziția de mai sus (pe care le redăm mai jos) nu sînt complet satisfăcătoare pentru negru, sîntem nevoiți a ne îndoi în mod serios de superioritatea mutării „celei mai tari" din punct de vedere teoretic, 3... d5.



1) **4... d5:e4 5. Cf3:e5 Dd8—d5 6. Ce5:c6** (dacă 6. Nb5, atunci se ajunge la o poziție care este studiată mai jos în rubrica **B) 6... b7:c6 7. Nf1—c4 Dd5—d7** (în partida Cigorin—Bird, New-York, 1889, s-a jucat: 7... Dd6 8. d3! ed 9. 0—0 Ne7 10. N:d3 Nd7 11. Td1 cu oarecare avantaj pentru alb) **8. 0—0 Cg8—f6** (continuarea 8... Nd6 9. Nb5? Ce7 10. D:e4 f5 11. Df3 cb 12. D:a8 c6 13. a4 b4 dă negrului o poziție de cîștig, însă albul poate să continue mai tare cu 9. Te1 Cf6 10. d3 0—0 11. de Dg4 12. e5 Te8 13. Nf4! cu avantaj evident) **9. d2—d3 e4:d3 10. Nc4:d3** (un oarecare avantaj dă albului și continuarea 10. Td1 Nd6 11. N:d3 0—0 12. h3! cum s-a jucat în partida Cigorin—Steinitz, Londra 1899) **10... Nc8—b7** și acum atît **11. Da4—c2** cît și **11. Nd3—a6** duc la un joc mai bun pentru alb. Este posibilă, de asemenea și continuarea **11. Tf1—e1+ Nf8—e7 12. Da4—b3 0—0 13. Db3:b7 Dd7:d3 14. Db7:c6** și avantajul este de partea albului — Cigorin-Bird, Londra 1899;

2) 4... **Nc8—d7** (un sacrificiu de pion recomandat la sfîrșitul veacului trecut, ale cărui consecințe nu sînt tocmai clare) **5. e4:d5 Cc6—d4 6. Da4—d1 Cd4:f3+ 7. Dd1:f3 f7—f5** (poate mai bine este 7... Cf6, de exemplu: 8. Nc4 c6! 9. De2 cd 10. D:e5+ Ne7 11. N:d5 0—0 12. 0—0 C:d5 13. D:d5 Dc7 cu un atac excelent în schimbul pionilor sacrificați, ca în partida Zubarev—Toluș, Kiev 1944; albul ar fi putut juca mai bine 9. dc N:c6 10. De2) **8. d2—d4** (se poate juca și 8. Nc4 urmat de d2—d3) **8... e5—e4 9. Df3—d1** ca răspuns la 9. Dg3 este posibilă continuarea 9... Cf6 10. c4 Nd6 11. Dc3 b6 12. Ng5 0—0 cu joc bun pentru negru) **9... Cg8—f6** (mai bine decît 9... Nd6 10. c4 b6) **10. c3—c4 Nf8—b4+ 11. Nc1—d2** (într-o partidă jucată în 1907 albul a continuat cu 11. Cc3 0—0 12. Ne2 f4 13. N:f4 C:d5 14. Nd2, însă după 14... e3! a intrat într-o poziție inferioară) **11... Nb4:d2+ 12. Dd1:d2 0—0 13. Nf1—e2** și pentru pionul sacrificat, șansele de atac ale negrului sînt foarte îndoielnice;

3) **4... f7—f6** (apărarea preferată de Steinitz, totuși nici această mutare nu înlătură toate dificultățile negrului) **5. Nf1—b5 Cg8—e7** (slab este 5... de din cauza 6. N:c6+ bc 7. D:c6+ Nd7 8. D:e4 Ce7 9. d4 Nc6 10. De2 cu avantaj pentru alb — Cigorin-Steinitz, Viena 1898) **6. e4:d5 Dd8:d5 7. d2—d4** (cealaltă mutare obișnuită, 7. 0—0, dă negrului posibilitatea de a se apăra prin **7... e4** 8. Cd4 Nd7 9. C:c6 C:c6 10. Te1 0—0—0 cu un joc excelent; de aceea aici este mai bine 8. Ce1 Nf5 9. f3 cu egalitate; Cigorin aprecia varianta 7... Nd7 8. d4 ed! 9. cd Ce5 10. Cc3 C:f3+ 11. gf Df5 12. d5 a6 în favoarea albului, după 13. Nf4) **7... Nc8—d7** (slab este 7... Ng4 din cauza 8. c4 De4+ 9. Ne3 N:f3 10. Cd2 cu avantaj pentru alb; rău este și 7... e4 din cauza 8. c4 Dd8 9. d5) **8. Nc1—e3 e5:d4 9. c3:d4 Cc6—e5 10. Cb1—c3 Ce5:f3+ 11. g2:f3 Dd5—f5 12. 0—0—0** și albul are o poziție mai bună (într-o partidă prin corespondență jucată în 1914);

4) **4... Dd8—d6** (această mutare este oricum mai slabă decît 4... f6) **5. Nb5—Nd7 6. ed D:d5 7. 0—0** cu avantaj pentru alb.

5. Cf3:e5	**Nf8—d6!**
6. Ce5:c6	...

Mutarea **6. e4:d5** este slabă din cauza **6... Nd6:e5** (de considerat este și 6... De7) **7. d5:c6 0—0 8. Nf1—e2 Tf8—e8 9. d2—d4 Ne5—d6 10. Nc1—g5** (dacă 10... Dc4 atunci 10... Cg4 11. h3 Dh4 12. 0—0 Ch2 13. Td1 N:h3 cu atac decisiv) **10... b7:c6 11. Cb1—d2 Dd8—e7 12. Da4—c4 a7—a5** cu avantaj clar pentru negru — Rabinovici-Alehin, Moscova 1915.

6...	**b7:c6**
7. d2—d3	...

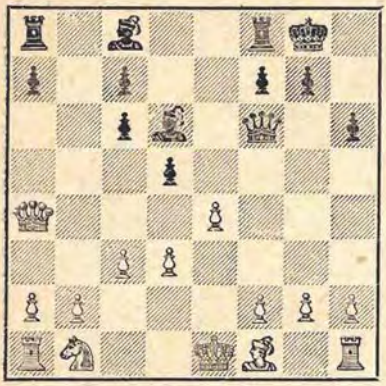
Mutarea **7. D:c6+** este slabă din cauza 7... Nd7 8. Da6 de 9. Nb5 0—0 10. N:d7 D:d7 cu avantaj clar pentru negru.

In locul continuării din text, Tartakower recomandă **7. d2—d4** d5:e4 8. Nf1—a6 Nc8—d7 9. Na6—b7 c6—c5 10. Nb7—c6 și după 10... cd 11. N:d7+ D:d7 12. D:d4 apreciază că în final șansele albului sînt mai bune. Insă „Deschiderea modernă" propune în loc de 10... cd, 10... 0—0, și trebuie să fim de acord că datorită dezvoltării mai bune, avantajul nu poate fi decît de partea negrului.

7...	**0—0**
8. Nc1—g5	...

Ca răspuns la **8. Ne2** „Bilguer"-ul propune 8... Cg4 9. N:g4 N:g4, însă acum albul poate să joace 10. e5! cu avantaj clar. Se pare că după 8. Ne2 negrul nu are nimic mai bun decît 8... Te8, dar în acest caz mutarea 9. Ng5 devine și mai tare. Astfel 8. Ne2 este mai bună decît mutarea din text. Dacă aici nu se va găsi o întărire pentru negru, atunci sacrificiul 4... Cg8—f6 trebuie considerat ca îndoielnic.

8... h7—h6
9. Ng5:f6 Dd8:f6



In poziția din diagramă, pentru pionul sacrificat, negrul are o compensație suficientă sub formă de avantaj poziționat, totuși probabil că albul, la o apărare exactă, poate egala jocul, de exemplu: 10. Cb1—d2 (mutarea 10. Ne2 este rea din cauza 10... Dg5! 11. Cd2 D:g2 12. Nf3 Dh3 13. 0—0—0 Nf4 cu avantaj pentru negru — dintr-o partidă prin corespondență jucată în 1921) 10... Ta8—b8 11. Da4—c2 Df6—g6 12. 0—0—0 care dă albului o poziție destul de acceptabilă, deși în practică respingerea atacului negru ce urmează nu este o problemă ușoară.

Deoarece însă albul putea să joace mai bine (vezi nota de la mutarea 8-a a albului), poziția după mutarea a 9-a și variantele propuse nu pot schimba părerea noastră că sacrificiul 4... Cf6 este îndoielnic.

B

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 Cb8—c6 3. c2—c3 d7—d5)

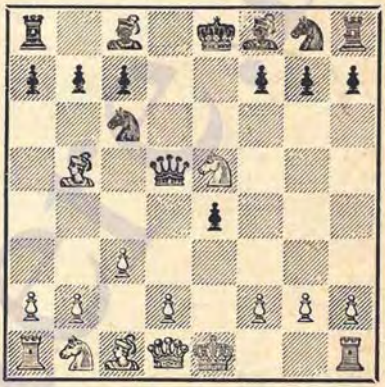
4. Nf1—b5 ...

Această mutare este jucabilă, dar provoacă negrului mult mai puține greutăți decît mutarea studiată mai sus, 4. Da4.

4... d5:e4

Dacă 4... f6 (ca în varianta principală cu mutarea 4. Da4) atunci după 5. Da4 Cge7 se obține o poziție cunoscută.

5. Cf3:e5 Dd8—d5



Negrul atacă simultan două figuri și (contrar variantelor analoge cu 4. Da4) obține un joc pe deplin satisfăcător.

Celelalte continuări posibile în poziția din diagramă (dintre care examinăm mai jos pe cele mai interesante) complică în mod inutil jocul, fără a da negrului șanse mai bune decît mutarea din text.

1) 5... **Nc8—d7 6. Ce5:d7** (mai slab este 6. N:c6 N:c6 7. C:c6 bc 8. Da4 Dd5 9. 0—0 Cf6 cu joc bun pentru negru) **6... Dd8:d7 7. d2—d4 e4:d3 8. Dd1:d3 Dd7:d3 9. Nb5:d3** și albul, avînd perechea de nebuni, are un final ceva mai bun;

2) 5... **Dd8—g5** („Deschiderea modernă" consideră această mutare ca fiind cea mai bună, însă în variantele următoare în unele locuri se nasc îndoieli) **6. Dd1—a4 Dg5:g2 7. Nb5:c6+ b7:c6 8. Da4:c6+ Re8—d8 9. Th1—f1 Nc8—h3! 10. Dc6:a8+ Rd8—e7 11. Re1**

—**d1** (aici se pune întrebarea dacă după 11. Cc6+ albul nu scapă de greutăți) **11... Dg2:f1+ 12. Rd1—c2 f7—f6** cu avantaj pentru negru.

6. Dd1—a4 **Cg8—e7**

De considerat este și 6... Nd7 7. C:d7 R:d7.

7. f2—f4 ...

Dacă **7. Ce5:c6** atunci cel mai simplu este 7... Ce7:c6 8. 0—0 Nf8—d6 9. Tf1—e1 0—0 10.Nb5:c6 b7:c6 11.Da4:e4 Dd5—h5 cu atac decisiv, de exemplu: 12. g3 Nh3 13. f3 N:g3 14. hg Tae8! 15. D:e8 D:f3 16. De4 D:g3+ 17. Rh1 Ng2+ 18. D:g2 D:e1+ 19. Dg1 De4+ 20. Dg2 Dd3! urmat de Te8 — Lut-Keres, corespondență, 1933.

7... **Nc8—d7**

Dacă **7... e4:f3 8. Ce5:f3** poziția albului este ceva mai bună, de exemplu: **8... a6** 9. Ne2 Cg6 10. 0—0 sau **8... Ne6** 9. 0—0 0—0—0 10. d4 Dh5 11. c4 Ng4 12. d5 Cf5 13. Nf4! cu avantaj.

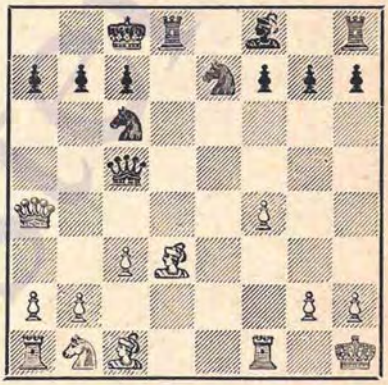
8. Ce5:d7 **Re8:d7**
9. Nb5—c4 ...

La **9. 0—0** Ce7—f5 10. b2—b4 cum a propus Tartakower, Schiffers a răspuns prin 10... a7—a5! 11. Rg1—h1 a5:b4 12. Nb5:c6+ b7:c6 13. Da4:a8 Nf8—c5 și negrul câștigă deoarece amenință Cg3+ și apoi Dh5 mat.

9... **Dd5—f5**
10. 0—0 ...

De considerat este **10. Da4—b3 Ce7—c8** și acum nu **11. D:b7** Cd6! 12. D:a8 g5, amenințînd prin 13... Ng7 cîștigul damei, ci **11. N:f7** Cd6 12. Nd5 D:f4 13. Ca3 cu o poziție neclară.

10... **Ta8—d8**
11. d2—d4 **e4:d3**
12. Nc4:d3 **Df5—c5+**
13. Rg1—h1 **Rd7—c8**



Albul a rămas în urmă cu dezvoltarea și întîmpină oarecare greutăți din cauza slăbiciunilor din centru; de aceea poziția negrului trebuie considerată ca ceva mai bună.

II

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 Cb8—c6 3. c2—c3)

3... **Cg8—f6**

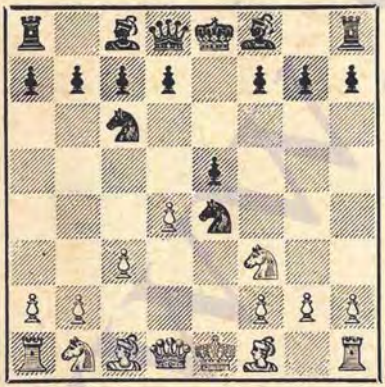
Această mutare normală de dezvoltare este mai puțin energică decît 3... d5, în schimb este mai puțin riscantă. Negrul obține în toate variantele un joc satisfăcător.

4. d2—d4 **Cf6:e4**

Slab este răspunsul **4... e5:d4** din cauza 5. e4—e5, de exemplu: 5... Cf6—d5 (nu 5... Ce4 6. De2) 6. Nf1—b5 (și mai convingător este 6. cd d6 7. Nb5 Nd7 8. Db3) 6... **a7—a6 7. Nb5—a4 Nf8—**

e7 8. Cf3:d4 Cc6:d4 9. Dd1:d4 Cd5—b6 10. Na4—c2 c7—c5 11. Dd4—e4 cu un joc mai bun pentru alb — o partidă din meciul Cigorin-Gunsberg, 1890.

Înaintarea agresivă **4... d7—d5** este însă acceptabilă pentru negru, de exemplu: **5. e4:d5** (la 5. Nb5 poate urma 5... ed 6. C:d4 Nd7 7. ed C:d4 8. N:d7+ D:d7 9. D:d4 D:d5 10. De3+ Ne7 11. 0—0 Dd7 12. Df3 0—0—0 cu egalitate; nimic nu promite albului 5. de C:e4 6. Nd3 Nc5 7. 0—0 Ng4 8. Cbd2 ca într-o partidă Rabinovici-Grigoriev, 1915, în care după 8... Cg5 negrul ar fi putut obține un joc bun) **5... Dd8:d5 6. Nf1—e2 e5—e4** (6... ed 7. cd duce la o poziție cunoscută din partida scoțiană; mutarea 6... e4 este mai interesantă dar și mai riscantă) **7. Cf3—d2 e4—e3 8. f2:e3 Dd5:g2 9. Ne2—f3 Dg2—h3 10. Dd1—e2 Cf6—g4 11. Cd2—e4 Dh3—h4+ 12. Re1—d1 Nc8—d7** urmat de **0—0—0.** Poziția negrului este probabil ceva mai promițătoare, însă cere un joc foarte precis.



În sfîrșit, merită a fi menționată și continuarea **4... d7—d6 5. Nc1—e3** (mai simplu și mai bine este 5. Nb5; continuarea 5. de de 6. D:d8+ C:d8 7 C:e5 C:e4 8. Nd3 duce la o egalitate deplină) **5... Nf8—e7** (nu însă 5... C:e4? 6. d5 urmat de Da4+ cu cîștig de figură) **6. d4—d5 Cc6—b8 7. Cb1—d2 0—0 8. h2—h3** (Bernștein-Salve, Petersburg 1909) și, după Lasker, negrul ar fi putut obține avantaj prin 8... C:e4 9. C:e4 f5, etc.

(Vezi diagrama).

5. d4—d5 ...

A

5... **Cc6—b8**

Variantele interesante care rezultă după **5... Nf8—c5** sînt studiate în rubrica **B.**

Se poate juca și **5... Cc6—e7 6. Cf3: e5 Ce7—g6 7. Nf1—d3** (întinde o cursă interesantă, însă obiectiv mai tare este 7.C:g6 hg 8.De2 De7 9.Ne3 cu joc ceva mai bun pentru alb) **7... Ce4:f2?** (corect este 7... C:e5 8. N:e4 d6 cu egalitate) **8. Nd3:g6! Cf2:d1** (sau 8... Df6 9. De2 C:h1 10. N:f7+ Re7 11. Ng5) **9. Ng6:f7+ Re8—e7 10. Nc1—g5+ Re7—d6 11. Ce5—c4+ Rd6—c5 12. Cb1—a3!** și negrul este făcut mat. Astfel chiar și această deschidere modestă poate da ocazie la combinații furtunoase.

6. Nf1—d3 ...

La mutarea **6. Cf3:e5** recomandată de Schlechter, urmează **6... Nf8—c5** (dacă 6... De7, atunci 7. Dd4) **7. Dd1—g4** (mai bine 7. Cd3 Nb6 8. Ne2 cu egalitate) **7... 0—0! 8. Dg4:e4 d7—d6 9. Nf1—d3 f7—f5 10. De4—c4 b7—b5!** (această continuare este mai tare decît cea propusă de Schlechter 10... Te8 11. 0—0 T:e5 12. Nf4 etc.) **11. Dc4:b5 Dd8—e7 12. 0—0 d6:e5 13. Nd3—c4 Rg8—h8 14. Nc1—e3 Nc5—d6 15. f2—f4 Cb8—d7** cu joc superior pentru negru — dintr-o partidă prin corespondență jucată în 1912.

6... Ce4—c5

O altă posibilitate este **6... Ce4—f6** 7. Cf3:e5 Nf8—c5 8. 0—0 0—0, care însă după 9. b2—b4! provoacă negrului oarecare greutăți, de exemplu: 9... Nc5—b6 (mai bine 9... Ne7, însă și în acest caz după 10. Nf4 d6 11. Cc4 jocul albului este mai liber) 10. Nc1—g5 h7—h6 11. Ng5—h4 d7—d6 12. Ce5—c4 Cb8—d7 13.a2—a4 a7—a6 14.Cc4:b6 Cd7:b6 15. c3—c4 Cb6—d7 16. f2—f4 a6—a5 17. Cb1—c3 a5:b4 18. Cc3—e4 cu avantaj pentru alb — o partidă din meciul Cigorin-Gunsberg, 1890.

7. Cf3:e5 Cc5:d3+

8. Ce5:d3 ...

Mai bine decît **8. D:d3** Ne7 9. 0—0 d6 10. Cf3 0—0 cu egalitate — Hellwig-Cigorin, corespondență, 1882.

8... Nf8—e7

După **8... d6** 9. Df3 Ne7 10. 0—0 0—0 se obține aceeași poziție ca mai jos în text.

9. 0—0 ...

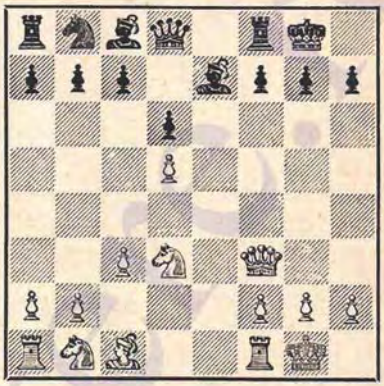
Intr-o partidă jucată în 1908 a survenit interesanta variantă **9. Dg4** 0—0 10. Nh6 Nf6 11. d6 Te8+ 12. Ne3. Pentru a evita această posibilitate negrul poate alege o altă ordine de mutări: 8... d6 9. 0—0 Ne7 etc.

9... d7—d6

Dacă **9... 0—0** atunci 10. f4 d6 11. f5 Cd7 12. Ne3 urmat de Cd2 cu avantaj pentru alb.

Mutarea din text este mai precisă, deoarece la 10. f4 poate urma simplu 10... Nf5 cu egalitate.

10. Dd1—f3 0—0



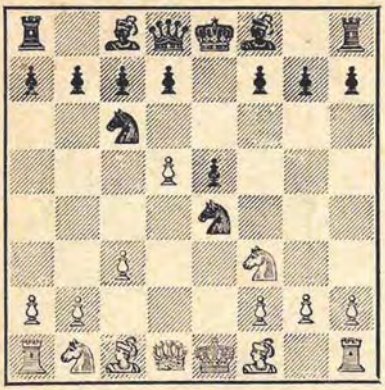
In poziția din diagramă albul are un mic avantaj de spațiu, în schimb însă negrul are avantajul perechii de nebuni și o poziție fără slăbiciuni, ceea ce duce la o egalare rapidă și deplină a jocului.

Intr-o partidă jucată în 1906, albul a continuat cu **11. Nc1—e3** Cb8—d7 12. Ne3—d4. Tartakower a apreciat poziția survenită ca favorabilă albului, însă această apreciere este nejustificată deoarece după 12... Ne7—f5 negrul stă complet satisfăcător.

Nimic deosebit nu dă albului nici încercarea **11. Cb1—d2** Cb8—d7 12. Tf1—e1 Cd7—f6 12. h2—h3 deoarece poziția negrului, lipsită de slăbiciuni, îi asigură un joc satisfăcător.

B

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 Cb8—c6 3. c2—c3 Cg8—f6 4. d2—d4 Cf6:e4 5. d4—d5)



5... Nf8—c5

Un interesant sacrificiu de figură pentru doi pioni. Negrul obține un atac de lungă durată care împiedică serios pe alb să-și valorifice neînsemnatul avantaj material.

6. d5:c6 ...

Acceptarea sacrificiului este forțată, deoarece după **6. Ne3** N:e3 7. fe Cb3 8. Nd3 Cc5 negrul are un joc minunat.

6... Nc5:f2+

Nu **6... Ce4:f2** din cauza **7. Dd1—d5** cu avantaj pentru alb, de exemplu: **7... De7** 8. cb N:b7 9. D:b7 0—0 10. Tg1 sau **7... Nb6** 8. D:e5+ De7 9. D:e7+ R:e7 10. Tg1 urmat de Cd4.

7. Re1—e2 b7:c6!

Slab este **7... d7—d5**, deoarece după 8. c6:b7 Nc8:b7 9. Dd1—a4+ c7—c6 10. Cb1—d2 f7—f5 11. Cd2:e4 f5:e4 12. Re2:f2 albul obține avantaj.

8. Dd1—a4 ...

La **8. Dd1—c2** d7—d5 9. Cb1—d2 Ce4:d2 10. Nc1:d2 Nf2—b6 negrul are o compensație suficientă pentru figura sacrificată.

Acceptabil pentru negru este și **8. Cb1—d2** Ce4:d2 (nu însă 8... Na6+ din cauza 9. c4 C:d2 10. N:d2 Nb3 11. Da4 cu avantaj pentru alb) 9. Nc1:d2 Nf2—b6, deoarece centrul puternic de pioni îi asigură un contrajoc suficient.

8... f7—f5
9. Cb1—d2 0—0!

Acum continuarea **9... Ce4:d2** 10. Nc1:d2 Nf2—c5 este în dezavantajul negrului din cauza 11. Cf3:e5 Dd8—e7 12. Ta1—e1 Nc5—d6 13. Nc1—f4.

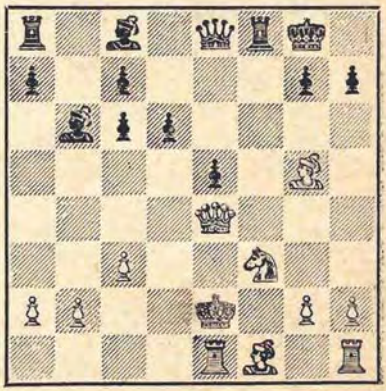
10. Cd2:e4 f5:e4
11. Da4:e4 Nf2—b6

La **11... d7—d5** albul continuă cu 12. D:e5! Te8 13. D:e8+ urmat de R:f2 și obține un avantaj clar.

12. Nc1—g5 Dd8—e8
13. Ta1—e1 d7—d6

Continuarea **13... d5** este mai slabă decît mutarea din text din cauza 14. D:e5 Dg6 15. Rd2 Nf5 16. Ne2 h6 17. Ne7 Tf7 18. Ch4 și albul capătă avantaj.

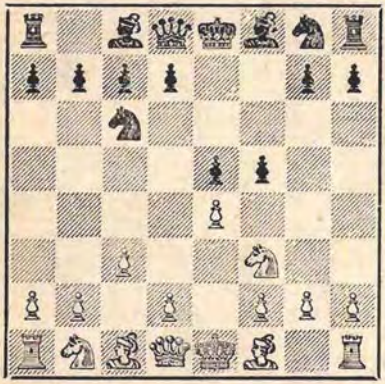
Negrul are doi pioni pentru figura sacrificată, un centru puternic de pioni și nebunii puternici care îi asigură șanse excelente de atac. Aceste avantaje sînt probabil suficiente pentru ca să putem considera poziția aproximativ egală.



III

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 Cb8—c6 3. c2—c3)

3... f7—f5



4. d2—d4 ...

La 4. e4:f5 cel mai bine pentru negru este 4... Dd8—f6.

4... f5:e4

O altă mutare de considerat este **4... e5:d4** la care este posibilă continuarea 5. e4:f5 d7—d5 6. Cf3:d4 Cc6:d4 7. Dd1—h5+ cu avantaj pentru alb.

Albul obține avantaj și în cazul unei apărări pasive a negrului prin **4... d7—d6**. De exemplu: **5. e4:f5** (mai tare decît 5. d5 fe 6. Cg5 Cb8 7. C:e4 Cf6 cu egalitate; negrul poate să joace și 5... Cce7; albul nu obține nimic nici în varianta 5. de fe 6. Cg5 C:e5 7. C:e4 Cf6 iar mutarea 5. Nb5 duce la o variantă din partida spaniolă fără mutările a7—a6 și Nb5—a4, în care șansele sînt egale) 5... **Nc8:f5** (nu 5... e4 din cauza 6. d5! Cce7 7. Da4+; totuși Fine recomandă ca cea mai bună, mutarea 5... ed) **6. Nf1—b5 e5:d4 7. Cf3:d4 Nf5—d7 8. Nb5:c6 b7:c6 9. 0—0 Cg8—f6** (Fine recomandă 9... Df6) **10. Dd1—e2+** și albul stă mai bine.

5. Cf3:e5 Dd8—f6

Se poate juca și 5... Cg8—f6, care duce la partida vieneză cu culori inversate și cu un tempo în plus, c2—c3, pentru alb.

6. Ce5—g4 ...

Prin această mutare „Collijn"-ul speră să combată sistemul de apărare al negrului; în realitate însă negrul reușește să egaleze jocul. Nu se vede în ce fel ar fi putut obține albul mai mult.

6... Df6—g6
7. d4—d5 Cc6—d8

In această poziție „Collijn"-ul continuă cu 7... h5 8. Ce3 Ce5 9. Dd4 cu avantaj pentru alb, însă mutarea din text este mai bună.

8. Nf1—e2 Nf8—c5
9. 0—0 Cd8—f7

Poziția din diagramă poate fi considerată ca aproximativ egală.

Cu aceasta încheiem analiza Deschiderii Ponziani. Ne-am convins că în această deschidere modestă, negrul poate alege între diferite continuări care egalează jocul. De aceea sistemul acesta de dezvoltare aproape că nu se mai întîlnește în practica turneelor moderne.

APĂRAREA PHILIDOR

1. e2—e4	e7—e5
2. Cg1—f3	d7—d6

Această mutare este cunoscută de mult. Pe la mijlocul veacului al XVI-lea ea a fost recomandată de Lopez, care considera mutarea 2... Cc6 dezavantajoasă pentru negru din cauza răspunsului 3.Nb5. Mai tîrziu, în veacul al XVIII-lea, susținător al acestei apărări a fost Philidor care considera mutarea 2... d6 urmată de f7—f5 ca cea mai tare continuare pentru negru. Dezvoltarea ulterioară a teoriei nu a confirmat însă justețea părerii lui.

Această apărare a devenit mai importantă pentru practica modernă abia la sfîrșitul secolului trecut, cînd a început să fie utilizată în legătură cu o idee nouă și anume consolidarea puternică — suplimentară — a cîmpului e5. Însă prin lucrările analizatorilor și maeștrilor sovietici s-a dovedit că și în acest caz albul poate, în toate variantele, să păstreze o inițiativă de lungă durată.

Mutarea 2... d7—d6, care apără pionul e5, în general este pe deplin jucabilă deși este mai puțin elastică decît mutarea ce se face în același scop și anume 2... Cc6 și are aceleași lipsuri ca și apărarea Steinitz din partida spaniolă. Cauza este că negrul, fără a fi obligat, trece la o apărare pasivă și nici nu se gîndește la un joc activ înainte de terminarea dezvoltării figurilor O asemenea strategie dă o poziție destul de sigură, însă din punct de vedere teoretic nu poate fi recomandată deoarece lasă adversarului o mare libertate în alegerea sistemului de dezvoltare. Pentru aceste motive apărarea pe care o studiem în cele ce urmează a dispărut aproape complet din repertoriul de deschideri al concursurilor moderne.

I

3. d2—d4	...

Fără îndoială, cea mai energică continuare deși destul de bine este și **3. Nf1—e4**, care oferă albului un joc ceva mai favorabil; în multe cazuri se obțin, prin intervertire de mutări, aceleași poziții ca și în varianta cu mutarea 3. d4. Continuarea 3. Nc4 este studiată în subîmpărțirea **II.**

Ca răspuns la 3. d4 negrul alege diferite planuri de apărare și anume: 3... f5 **(A)**, 3... Cd7 **(B)**, 3... Cf6 **(C)**, 3... ed **(D)**.

(Vezi diagrama din pag. 67)

A

3...	f7—f5

Philidor considera mutarea din text ca fiind cea mai tare continuare pen-

tru negru, însă în realitate acest contraatac este prematur şi dă negrului un joc foarte greu.

I

4. Nf1—c4 ...

Una dintre cele mai tari mutări, dar nu singura prin care se poate obţine un joc mai bun.

De considerat este şi o altă posibilitate de atac prin **4. de** care se studiază în cele ce urmează în rubrica **2.**

Albul poate să obţină un joc bun şi prin mutarea liniştită de dezvoltare **4. Cb1—c3.** La aceasta poate să urmeze **4... f5:e4** (slab este 4... Cf6 din cauza 5. de C:e4 6. C:e4 fe 7. Cg5 d5 8. e6 Nc5 9. C:e4 cu mare avantaj pentru alb; de asemenea şi 4... ed 5. D:d4 fe 6. Ng5 Cf6 7. C:e4 Ne7 8. Nc4 Cc6 9. De3 oferă albului joc mai bun) **5. Cc3:e4 d6—d5** (în favoarea albului este şi 5... Cf6 6. C:f6+ gf 7. de fe 8. Nc4 sau 6... D:f6 7. Ng5 Dg6 8. de) **6. Cf3:e5** (într-o partidă Bird-Morphy, 1858, albul a continuat mai slab 6. Cg3 e4 7. Ce5 după care 7... Cf6 a dat negrului un joc excelent) **6... d5:e4 7. Dd1—h5+ g7—g6 8. Ce5:g6 Cg8—f6 9. Dh5—e5+ Re8—f7 10. Nf1—c4+ Rf7—g7.**

Pînă aici jocul s-a desfăşurat conform analizei lui Zukertort, care continua cu **11. C:h8** R:h8 12. Ng5 Ng7 13. N:f6 urmat de D:e4 cu avantaj pentru alb. Totuşi negrul poate juca mai tare 11... Cc6! 12. Dg3+ R:h8 13. Ng5 Ng7 cu joc aproximativ egal. De aceea în loc de 11. C:h8 Steinitz a propus **11. Ch4** Nd6 12. Dg5+ Rf8 13. Dh6+ Re8 14. Cg6 cu oarecare avantaj pentru alb.

In realitate albul poate să-şi ajungă scopul mai repede prin **11. Nc1—h6+! Rg7:h6 12. Cg6:h8,** deoarece 12... Rg7 pierde direct din cauza 13. Cf7, iar dacă 12... Nf8—b4+ 13. c2—c3 Dd8:h8 14. c3:b4 poziţia negrului este fără speranţe (Keres).

4... f5:e4

Nici prin alte mutări negrul nu poate obţine egalarea jocului, de exemplu:

1) **4... Cg8—f6 5. Cf3—g5 Dd8—e7** (la 5... d5 continuarea 6. de dc 7. D:d8+ urmată de ef dă albului avantaj) **6. Nc4—f7+ Re8—d8 7. Nf7—b3 e5:d4 8. 0—0** cu avantaj pentru alb;

2) **4... Cb8—c6** (dacă 4... Ne7 5. de fe, atunci 6. Dd5 dă albului avantaj) **5. Cf3—g5** (foarte tare este şi 5. ef) **5... Cg8—h6 6. d4—d5 Cc6—b8** (sau 6... Ce7 7. Cc3 f4 8. g3 cu avantaj pentru alb) **7. Cb1—c3 f5—f4 8. h2—h4 Nc8—g4 9. f2—f3 Ng4—d7 10. g2—g3 f4:g3 11. f3—f4** cu avantaj pentru alb;

3) **4... e5:d4 5. Cf3—g5! Cg8—h6** (la 5... De7 urmează 6. Cf7 D:e4+ 7. De2) **6. Cg5:h7** (o continuare bună pentru alb este şi 6. 0—0 Df6 7. ef sau chiar 6. D:d4 Cc6 7. Dd1) **6... Dd8—e7** (slab este 6... T:h7 din cauza 7. Dh5+ Rd7 8. Dg6 Th8 9. N:h6 De7! 10. D:f5+ Rd8 11. Ng5) **7. Nc1—g5!** (mai tare decît 7. Cg5 Cc6 8. Dh5+ Rd8 9. 0—0 Ce5 sau 7. Dh5+ Rd7 8. Ng5 De8) **7... De7—e5** (după 7... D:e4+ cîştigă

8. Rd2) 8. **Dd1—h5+ Re8—d7 9. Ng5: h6 Th8:h7** (sau 9... gh 10. Df7+ Ne7 11. f4!) **10. Dh5—f7+ Nf8—e7 11. Nh6 —g5 Cb8—c6 12. f2—f4 De5:e4+ 13. Re1—d1** cu avantaj clar pentru alb.

5. Cf3:e5!	**d6—d5**

Cu totul rău pentru negru este 5... de, din cauza 6. Dh5+ Rd7 7. Df5+ Rc6 8. D:e5 cu un periculos atac de mat.

6. Dd1—h5+	**g7—g6**
7. Ce5:g6	**Cg8—f6**
8. Dh5—e5+	**Nf8—e7**
9. Cg6:h8	...

Şi mai simplu este 9. Nb5+ c6 10. C:e7 D:e7 11. D:e7+ R:e7 12. Ne2 Tg8 13. g3 şi albul are un pion în plus cu o poziţie solidă.

9...	**d5:c4**
10. Cb1—c3	...

Continuarea 10. Ng5 Cc6 11. Db5 D:d4 sau Dd5 este favorabilă negrului.

10...	**Cb8—c6**
11. De5—g5	**Nc8—e6**

Nu **11... D:d4** din cauza 12. Cb5 Dd8 13. Nf4. De asemenea **11... C:d4** 12. 0—0 Ne6 13. Td1 Dd7 14. Ne3 c5 15. Cb5 D:b5 16. N:d4 dă albului avantaj clar.

12. 0—0	**Dd8—d7**

După **12... C:d4** 13. Td1 se ajunge la varianta din comentariul precedent, iar **12... Rd7** 13. Td1 Cd5 14. Dh5 De8 15. D:h7 D:h8 16. D:h8 urmat de C:e4 dă albului un joc mai bun.

In poziţia din diagramă, după Steinitz, urmează 13. d4—d5! Ne6:d5 14. Tf1—d1 0—0—0 15. Ch8—f7 Td8—g8 16. Td1:d5! Tg8:g5 17. Td5:d7 Tg5—g7 18. Td7:e7 cu poziţie cîştigată pentru alb.

Variantele de mai sus arată că mutarea lui Philidor 3... f7—f5 nu poate fi recomandată.

2

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 f7—f5)

4. d4:e5	...

Această mutare duce la complicaţii favorabile albului.

Un joc bun are albul şi după 4. ef e4 5. Cg5 N:f5 6. Cc3 Cf6 7. f3.

4...	**f5:e4**
5. Cf3—g5	**d6—d5**
6. e5—e6	...

La 6. Cb1—c3 negrul obţine un joc ceva mai bun prin 6... Nb4 7. e6 d4 8. Cf7 Df6 9. a3 N:e6 10. C:h8 dc. Prin mutarea din text, care ameninţă 7. Cf7, albul pune adversarului său probleme greu de rezolvat.

6... Cg8—h6

O altă apărare de considerat **6... Nf8—c5**, este legată de o cursă vicleană: dacă 7. Cf7? atunci 7... Df6! cu un joc bun pentru negru, de exemplu: **8. Ne3** d4 9. Ng5 (la 9.Dh5 cîştigă 9... de! etc.) 9 . Df5 10. C:h8 D:g5 11. Nc4 Cc6 cu avantaj pentru negru sau **8. Dd2** N:e6 9. C:h8 Ch6 10. Cc3 Cg4 cu atac puternic pentru negru sau **8. D:d5** N:f2+ urmat de N:e6 în avantajul negrului.

De aceea ca răspuns la **6... Nf8—c5** albul nu joacă 7. Cf7? ci mai tare **7. Cb1—c3!** (posibil este şi 7. C:e4 Ne7 8. Dg4 cu oarecare avantaj pentru alb) 7... **c7—c6** (cu această mutare negrul pierde un timp preţios, dar şi continuarea 7... Df6 8. Cg:e4 de 9. Dh5+ urmat de D:c5 este în avantajul albului; de asemenea şi 7... e3 8. N:e3 N:e3 9. Cf7 sau 9. Dh5+ g6 10. Df3 dă albului avantaj) **8. Cg5—f7** (la 8. Cg:e4 urmează 8... Ne7) **8... Dd8—f6** (sau 8... Db6 9. Dd2 N:e6 10. C:h8 cu avantaj pentru alb) 9. **Nc1—e3 d5—d4 10. Dd1—h5! d4:e3 11. Cf7—d6+ Re8—d8 12. Dh5—e8+** şi albul cîştigă.

Prin mutarea 6... Ch6 negrul apără cîmpul f7 însă permite albului un atac foarte puternic.

7. Cb1—c3 ...

Alte continuări nu oferă albului şanse de a obţine avantaj, după cum arată analizele de mai jos:

1) **7. f2—f3 e4—e3** (după 7... Ne7 8. fe 0—0 9. D:d5 sau 7... Nc5 8. fe 0—0 9. ed albul îşi păstrează avantajul material) **8. Nc1:e3 Nf8—e7 9. Dd1—d2 0—0 10. Cg5:h7! Rg8:h7 11. Nf1—d3+ Ch6—f5 12. g2—g4 Ne7—h4+** urmat de **Nc8:e6** cu joc aproximativ egal;

2) **7. Nf1—e2** (continuarea 7. C:h7 N:e6 8. C:f8 R:f8 sau 7. Dh5+ g6 8. Dh3 Df6 9. c4 d4 duce la egalitate) **7... Nf8—e7 8. Ne2—h5+ g7—g6 9. Cg5: h7 Nc8:e6 10. Nh5:g6+ Ne6—f7 11 Ng6:f7+ Ch6:f7** cu joc aproximativ egal.

7... c7—c6

Dacă 7...Nf8—b4 atunci 8. Dd1—h5+ Re8—f8 9. Cg5—f7 Dd8—e8 10. Dh5:g5 cu avantaj pentru alb.

8. Cg5:e4 ...

La 8. C:h7 N:e6 9. C:f8 negrul nu răspunde 8... R:f8 9. C:e4 cu avantaj pentru alb, ci 9... T:f8 10. N:h6 gh 11. Dh5+ Nf7 12. D:h6 Db6 cu compensaţie suficientă pentru picnul sacrificat.

8... d5:e4

Alapin considera continuarea **8... Ch6—f5** 9. Ce4—g5 Dd8—f6 10. Nf1—d3 h7—h6 ca fiind suficientă pentru obţinerea egalităţii, însă Sozin a demonstrat că poate să urmeze 11. Dd1—f3! g7—g6 12. g2—g4! h6:g5 13. g4:f5 Nc8:e6 14. Nc1:g5 cu avantaj clar pentru alb, deoarece 14... Df7? pierde imediat din cauza 15. fe!.

Albul obţine avantaj şi după **8... Nc8:e6** 9. Nc1:h6 g7:h6 (sau 9... de 10. D:d8+ urmat de Ng5+ şi C:e4) 10. Dd1—h5+ Re8—d7 11. 0—0—0 cu o poziţie puternică de atac.

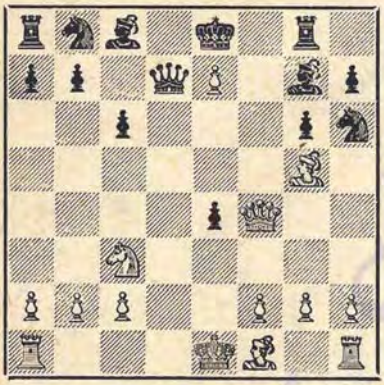
9. Dd1—h5+	**g7—g6**
10. Dh5—e5	**Th8—g8**
11. Nc1—g5!	**Nf8—g7**

La 11... Dd6 cîştigă imediat 12. Td1 D:e6 13. Nc4!

12. e6—e7 **Dd8—d7**

Schimbul 12... Dd2+ 13. R:d2 N:e5 14. N:h6 duce la un final evident mai bun pentru alb, iar după 12... Db6 mutarea 13. 0—0—0 asigură albului un atac cel puţin tot atît de puternic ca în varianta principală.

13. De5—f4 ...



Albul ameninţă nu numai 14. N:h6 ci şi 14. Td1 ceea ce în mod practic obligă pe negru să înapoieze figura. La 13... Cf5 este posibil de exemplu, 14. Td1 De6 15. Td8+ Rf7 16. T:g8 urmat de Nc4 cu cîştig cert. De asemenea după 13... Dd7—f5 14. Ng5:h6 Nc8—e6 15. 0—0—0 Df5:f4+ 16. Nh6:f4 albul are un joc hotărît mai bun.

B

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 d7—d6 3. d2—d4)

3... **Cb8—d7**

Mutare introdusă în practică pe la sfîrşitul secolului trecut, cu o idee strategică de apărare cu totul nouă pentru acel timp în deschiderea de faţă. Negrul urmăreşte cu orice preţ să păstreze controlul asupra cîmpului e5 a cărui stăpînire constituie scopul de deschidere al ambelor părţi.

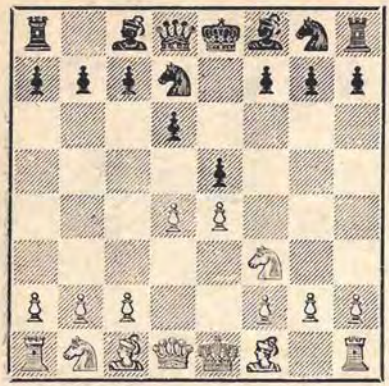
La prima vedere mutarea 3... Cb8—d7 pare a nu fi normală, însă observînd dispozitivul de figuri la care tinde să ajungă negrul (Cgf6, c7—c6, Dc7, Ne7 şi 0—0) trebuie să recunoaştem că mutarea Cbd7 se încadrează destul de armonios în el.

Practica a arătat că dacă negrul reuşeşte să realizeze fără a fi împiedicat acest dispozitiv de figuri, atunci el obţine un joc bun, deşi poziţia lui rămîne puţin stînjenită.

Deci, scopul principal al albului trebuie să fie sau dezorganizarea planului de dezvoltare al negrului, sau folosirea ritmului liniştit al acestei dezvoltări pentru formarea unei puternice poziţii de atac. Practica a arătat că planul din urmă dă albului mai multe şanse de a obţine avantaj în deschidere.

Ca răspuns la 3... Cc6 albul poate fie să intre prin 4. Nb5 în apărarea Steinitz din partida spaniolă, fie să simplifice jocul prin 4. de C:e5 5. C:e5 de 6. D:d8+ R:d8 7. Nc4 cu un mic dar evident avantaj poziţional.

Nefavorabil pentru negru este 3... Nc8—g4, deoarece după 4. d4:e5 Ng4:f3 5. Dd1:f3 (de considerat este şi 5. gf de 6. D:d8+ R:d8 7. Nc4) 5... d6:e5 6. Nf1—c4 poziţia albului este mai favorabilă datorită perechii de nebuni şi dezvoltării mai bune.



4. Nf1—c4 ...

Continuarea 4. de de nu este primejdioasă pentru negru, iar 4. Cc3 Cgf6 duce la o poziție care este studiată mai jos în rubrica **B.**

Prin mutarea din text albul începe un atac puternic asupra punctului slab f7 și negrul trebuie să joace foarte precis pentru ca să nu ajungă imediat în poziție pierdută.

4... c7—c6

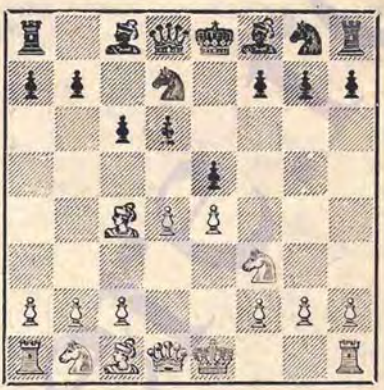
Unicul răspuns acceptabil pentru negru, dacă nu luăm în considerare abandonarea centrului prin **4... ed** (imediat sau după intercalarea mutărilor 4... Cb6 5. Nb3). Desigur cedarea centrului ar face fără nici un sens mutarea anterioară a negrului.

Alte posibilități sînt nefavorabile negrului, de exemplu:

1) **4... Nf8—e7?** 5. **d4:e5 Cd7:e5** (la 5... de cîștigă imediat 6. Dd5) **6. Cf3:e5 d6:e5 7. Dd1—h5** și albul cîștigă un pion;

2) 4... **Cg8—f6?** 5. **d4:e5** (la 5. Cg5 poate urma 5... d5 6. ed h6) **5... Cd7:e5** (după 5... de urmează 6. Cg5) **6. Cf3:e5 d6:e5 7. Nc4:f7+ Re8:f7 8. Dd1:d8 Nf8—b4+ 9. Dd8—d2 Nb4:d2+ 10. Cb1:d2** și albul rămîne cu un pion în plus;

3) **4... h7—h6** (împiedică Cg5 însă permite interesantul sacrificiu **5. d4:e5 d6:e5 6. Nc4:f7+ Re8:f7 7. Cf3:e5+** și albul are doi pioni pentru o figură și un atac foarte puternic.



I

5. 0—0 ...

Continuarea tăioasă a atacului prin **5. Cg5** este studiată în rubrica **2,** iar mutarea **5. a4,** îndreptată împotriva b7—b5 în rubrica **3.**

In afară de aceste mutări, albul are la dispoziție mai multe alte continuări. Iată pe cele mai importante:

1) **5. Cb1—c3 Nf8—e7** (la 5... Dc7 este foarte tare 6. Cg5 Ch6 7. f4) **6. d4:e5** (nu însă imediat 6. Cg5 din cauza 6... N:g5 7. Dh5 g6 8. D:g5 D:g5 9. N:g5 ed cu cîștig de pion) **6... d6:e5 7. Cf3—g5** (dacă 7. 0—0 h6 8. De2 Dc7 9. Ne3 b5 10. Nb3 Cgf6 ca în partida Thomas-Alehin, 1934, se obține o poziție egală; teoria consideră că în poziția de mai sus atacul care se începe cu 7. Cf3—g5 nu este tocmai favorabil pentru alb) **7... Cg8—h6** (sau 7... N:g5 8. Dh5 Df6 9. N:g5 Dg6 10. Dh4 cu un mic avantaj pentru alb, ca în partida Schlechter-Alehin, 1910) **8. Cg5—e6!** (teoria consideră acest sacrificiu de cal ca inoportun dar această părere trebuie probabil revizuită; mai rău este 8. Dh5

0—0 şi acum 9. Cf3 Cf6 10. D:e5 Chg4 11. Df4 Nd6 dă negrului avantaj; albul poate juca însă mai bine 9. h3 cu o poziţie acceptabilă) **8... f7:e6 9. Nc1:h6 Cd7—b6 10. Dd1—h5+ Re8—f8 11.Nc4—e2! g7:h6 12. Ta1—d1 Dd8—c7** (dacă 12... De8 13. D:h6+ Rg8 14. Td3 sau 12... Nd7 13. D:h6+ Rg8 14. Td3 Nf6 15. f4! albul are un atac decisiv) **13. Dh5:h6+ Rf8—g8 14. Td1—d3 Ne7—f8 15. Dh6—g5+! Dc7—g7 16. Dg5—h4 Dg7—c7** (nu se vede o apărare mai bună împotriva ameninţării 17. Tg3) **17. Ne2—h5 h7—h6 18. Td3—g3+ Nf8—g7 19. 0—0** şi aproape toate figurile negrului sînt pat; atacul albului compensează fără îndoială figura sacrificată (Keres);

2) **5. c2—c3** (una din cele mai bune continuări, care apără centrul şi deschide drumul damei spre cîmpul b3 pentru atac) **5... b7—b5** (elimină ameninţarea Db3 însă slăbeşte întrucîtva flancul damei; foarte slab este 5... Ne7 din cauza 6. Db3; de asemenea după 5... Cgf6 continuarea 6. Db3 De7 7. Cg5 d5 8. ed ed+ 9. Rd1 Cc5 10. Dc2 d3 11. N:d3 C:d3 12. D:d3 C:d5 13. Te1 dă albului avantaj; dacă însă 5... Dc7, atunci atacul 6. Cg5 Ch6 7. f4 este mult mai puternic decît în varianta 2 de mai jos) **6. Nc4—b3 Nf8—e7 7. Cf3—g5!** (de considerat este şi 7. a4 prin care albul caută să exploateze slăbiciunea negrului pe flancul damei) **7... Ne7:g5** (acum varianta 7... Ch6 8. Ce6! fe 9. N:h6 este clar favorabilă albului) **8. Dd1—h5 g7—g6 9. Dh5:g5 Dd8:g5 10. Nc1:g5** cu un final mai bun pentru alb.

Variantele acestea constituie o trecere în revistă a sistemelor pe care le-ar fi putut alege albul în această deschidere, în ordinea de mutări pe care am examinat-o. Din ele reiese că sistemul de apărare al negrului nu poate fi răsturnat în mod direct. De aceea, continuînd dezvoltarea, albului nu-i rămîne decît să tindă spre o aşezare cît mai dinamică a figurilor sale pentru ca acestea să poată, la cea mai mică încercare de eliberare din partea negrului, să desfăşoare maximum de forţă.

5... Nf8—e7

Şi acum mutarea 5... **h6** este greşită din cauza sacrificiului 6. de de 7. N:f7+ R:f7 8. C:e5+ Re6 9. Cg6, la fel şi 5... **Cgf6** la care urmează 6. de C:e4 7. ed. La 5... **Dc7** este foarte tare 6. Cg5 Ch6 7. f4.

6. d4:e5 ...

O continuare tare care asigură albului un avantaj mic dar clar. Şi **6. De2** Cgf6 7. Td1 dă albului şanse mai bune, ca şi **6. Cc3** Cgf6 7. a4 0—0.

6... d6:e5

7. Cf3—g5 ...

Albul poate juca şi întîi **7. Dd1—e2**, pentru ca la 7... Cg8—f6? să continue cu 8. Td1 Dc7 9. Cg5 0—0 10. N:f7+ T:f7 11. Dc4. „Deschiderea modernă" recomandă ca cea mai tare 7... b5 8. Nb3 a6, însă acum albul, în cel mai rău caz, tot poate să treacă la varianta din text prin 9. Cg5 N:g5 10. Dh5 dacă nu găseşte altceva mai bun.

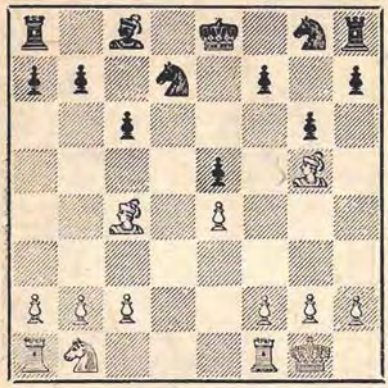
7... Ne7:g5

Nu 7... Ch6 din cauza 8. Ce6! fe 9. N:h6 Cb6 10. Dh5+ Rf8 11. f4 cu avantaj clar pentru alb.

8. Dd1—h5 g7—g6

9. Dh5:g5 Dd8:g5

10. Nc1:g5 ...



Poziția din diagramă este, desigur, favorabilă albului, deoarece este mai bine dezvoltat și are perechea de nebuni, iar în poziția negrului sînt de pe acum unele slăbiciuni. Intr-o partidă jucată în 1929 a urmat 10... h6 11. Nd2 g5 12. Nc3 f6 13. Cd2 Cb6 14. Nb3 Ce7 15. a4 a5 16. Tfd1 Cg6 17. Cc4 și albul și-a păstrat avantajul.

2

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 Cb8—d7 4. Nf1—c4 c7—c6)

5. Cf3—g5 ...

Această încercare prematură de atac nu este periculoasă pentru negru și la o apărare corectă îi dă un joc bun.

5... **Cg8—h6**

6. f2—f4 ...

O continuare logică, însă nu tocmai avantajoasă pentru alb, a atacului. In locul ei este mai bine să se aleagă una dintre următoarele posibilități:

1) **6. a2—a4 Dd8—f6** (parînd următoarea cursă interesantă a albului: 6... Ne7? 7. N:f7+! C:f7 8. Ce6 și negrul pierde dama, de exemplu: 8...Db6 9. a5 Db4+ 10. c3 Dc4 11. Cc7+ urmat de 12. b3 sau 8... Da5+ 9. Nd2 Db6 10. a5 D:b2 11. Nc3; totuși în loc de 6... Dd8—f6 negrul poate să joace și 6... Dc7) **7. c2—c3 Nf8—e7 8. 0—0 Cd7—b6 9. Nc4—a2** (mai bine este 9. Nb3) 9... **Df6—g6** cu o poziție aproximativ egală, ca într-o partidă din meciul Leonhardt-Nimzovici, 1911;

2) **6. 0—0 Nf8—e7** (și aici această mutare a nebunului este greșită și permite albului să obțină un avantaj clar; corect este 6... Cb6 7. Nb3 Ng4 cu un joc aproximativ egal) **7.Cg5—e6! f7:e6 8. Nc1:h6 Cd7—b6** (la 8... gh urmează desigur 9. Dh5+ Rf8 10. N:e6 și mat la mutarea următoare) **9. Nh6:g7 Cb6:c4 10. Ng7:h8 Re8—f7 11. b2—b3 Cc4—b6 12. f2—f4** cu avantaj pentru alb.

6.. **Nf8—e7**

7. 0—0 **0—0**

In această poziție Tarrasch recomandă 7... ed 8. D:d4 0—0 cu amenințarea 9... d5 și sfătuia pe alb să evite această posibilitate prin intervertirea mutărilor: 7. c3 0—0 8. 0—0 cu trecerea în varianta principală; totuși și mutarea din text este suficientă.

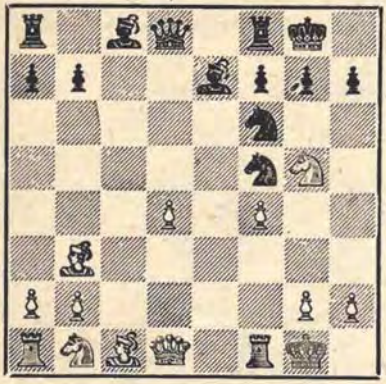
8. c2—c3 ...

La 8. Cf3 urmează: 8... ed 9. C:d4 d5 10. ed Cb6 cu avantaj pentru negru — Alexandrov - Alehin, corespondență, 1910. Prin mutarea din text albul apără cîmpul d4 care se găsește în pericol, însă prin următoarea străpungere în centru, inițiativa trece de partea negrului.

8... **d6—d5!**

Negrul obține acum un joc excelent.

9. e4:d5	c6:d5
10. Nc4:d5	e5:d4
11. c3:d4	Cd7—f6
12. Nd5—b3	Ch6—f5



Deşi cu un pion în minus, negrul are o poziţie excelentă. O continuare posibilă este 13. d5 h6 14. Cf3 Nc5+ 15. Rh1 Cg4 cu atac cîştigător. Este clar că întreaga variantă nu este bună pentru alb.

3

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 Cb8—d7 4. Nf1—c4 c7—c6)

5. a2—a4	...

Prin această mutare albul împiedică în mod radical înaintarea b7—b5 şi îşi rezervă alegerea sistemului ulterior de dezvoltare. Albul poate juca mutările de mai jos şi într-o altă ordine, totuşi pînă la urmă se ajunge la poziţia ce ne interesează, care este una dintre cele mai tipice în această apărare.

5...	Nf8—e7
6. Cb1—c3	Cg8—f6
7. 0—0	Dd8—c7

Se poate juca mai întîi şi 7... h6, însă, după cum am mai arătat, ordinea mutărilor nu joacă aci un rol esenţial. Trebuie să remarcăm că varianta de faţă este foarte asemănătoare cu varianta **B**, pe care o studiem mai jos şi ale cărei comentarii este bine să le cunoaştem.

8. Nc4—b3	...

Prin această retragere albul împiedică manevra d6—d5 urmată de Cb6 sau chiar C:e4 urmat de d6—d5 care ar fi permis negrului să lichideze tensiunea în centru.

În locul mutării din text, de considerat este şi intensificarea presiunii asupra punctului e5 prin **8. b2—b3** h7—h6 9. Nc1—b2, la care negrul răspunde prin 9... 0—0 cu joc aproximativ egal. Aici însă negrul trebuie să evite greşeala 9... Cf8? din cauza 10. de de 11. C:e5! D:e5 12. Cd5 cu o poziţie cîştigată pentru alb — Nimzovici-Marco, 1920.

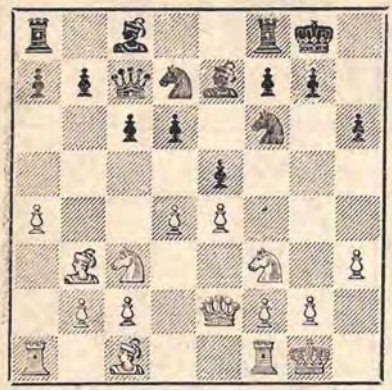
8...	0—0

Se poate juca şi 8... Cf8 deoarece după 9. Cg5 Ce6 10. C:e6 N:e6 11. N:e6 fe 12. de de, negrul stă mai bine deşi are pionii dublaţi.

Încercarea de a începe un atac asupra regelui advers prin 8... h6 9.De2 g5, cu intenţia de a continua prin Cd7—f8—g6, este antipoziţională; prin 10. ed albul deschide centrul şi obţine iniţiativa deoarece atacul negrului, cînd centrul este deschis, nu mai are şanse de succes.

9. Dd1—e2	h7—h6
10. h2—h3	...

S-a ajuns la o poziție tipică pentru apărarea Philidor.



Intr-o partidă Alehin-Marco, 1912, negrul a continuat slab: **10... Rh7** 11. Ne3 g5 și după 12. Tad1 a ajuns în dezavantaj.

Negrul are însă la dispoziție continuări mai active, de exemplu: **10... b6** urmat de Nb7 și Tad8 pentru a juca eventual c6—c5 (Alehin); sau **10... Ch7** urmat de Nf6 și eventual g7—g5 (Euwe), sau ceea ce pare mult mai simplu **10... ed** 11. C:d4 Cc5 și negrul deși cedează centrul, obține un joc bun de figuri.

In orice caz, deși în poziția din diagramă albul are o mobilitate mai mare, poziția negrului este destul de solidă și fără slăbiciuni, ceea ce îi permite să obțină contrajoc.

C

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 d7—d6 3. d2—d4)

3... Cg8—f6

Prin acest contraatac asupra pionului e4 negrul caută să cîștige un tempo prețios pentru rocadă, ceea ce ar lua albului toate posibilitățile de atac asupra punctului f7, pe care le-am studiat în variantele anterioare.

Mutarea din text, care a fost utilizată adeseori de Nimzovici este considerată ca o întărire esențială a acestui sistem de apărare. Intr-adevăr, după 4. Cc3 Cbd7 negrul stă mult mai bine decît în varianta **B**. Totuși mutarea 3... Cf6 își are și părțile ei slabe, care constă în faptul că în loc de 4. Cc3 albul poate prin 4. de să aducă jocul pe căi noi, avantajoase pentru el.

I

4. Cb1—c3 ...

Prin aceasta albul trece în sistemul cu mutarea de apărare 3... Cd7. Mai tare este **4. de** care se studiază în rubrica 2.

Nimic nu dă albului **4. Nf1—c4** din cauza Cf6:e4, de exemplu: 5. d4:e5 c7—c6 (mai slab este 5... Ne6 din cauza 6. N:e6 fe 7. Cbd2 ca în partida Gerstenfeld-Tartakower, 1937) 6. 0—0 d6—d5 7. Nc4—d3 Ce4—c5 cu joc bun pentru negru (Ianisch).

4... Cb8—d7

După **4... e5:d4** se obține o poziție din varianta **D**, iar **4... Nc8—g4** 5. d4:e5 este clar în avantajul albului.

La 4... **Cb8—c6** albul poate să răspundă fie 5. Nb5 trecînd în partida spaniolă, fie 5. de simplificînd jocul, dar păstrînd totuşi o poziţie mai bună.

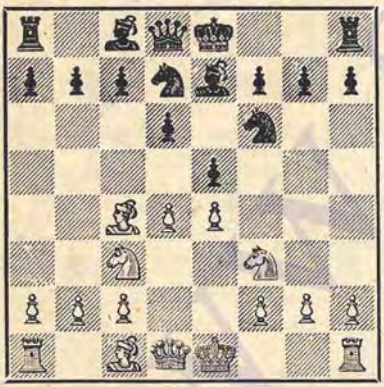
5. Nf1—c4 ...

Un interesant sistem de dezvoltare a fost utilizat de alb într-o partidă jucată în 1922, anume: 5. g3 Ne7 6. Ng2 0—0 7. 0—0 c6 8. b3 Te8 9. Nb2 Nf8 10. Dd2 urmat de Tad1, fără a obţine totuşi prin aceasta o întărire esenţială faţă de continuările obişnuite.

5... Nf8—e7

Nu însă 5... c6 din cauza 6. de de 7. Cg5.

Continuarea 5... h6 este mult prea lentă şi dă albului după 6. de de 7. De2 c6 8. a4 Dc7 9. 0—0 un joc ceva mai bun.



a

6. 0—0 ...

Posibilităţile interesante care survin după 6. de sînt studiate în rubrica b, însă în afară de aceasta albul poate să creeze complicaţii şi printr-un atac direct asupra punctului f7 şi anume:

1) **6. Nc4:f7+? Re8:f7 7. Cf3—g5+ Rf7—g8** (slab este 7... Rg6 din cauza 8. h4 h5 9. f4 ef 10. Ce2 cu atac puternic) **8. Cg5—e6 Dd8—e8 9. Ce6:c7 De8—g6 10. Cc7:a8 Dg6:g2 11. Th1—f1 e5:d4** (mai bine decît 11... Cg4 12. Dd3! C:h2 13. Dc4+ d5 14. C:d5 D:f1+ 15. D:f1 C:f1 16. C:e7+ cu o poziţie neclară) **12. Dd1—e2** (dacă 12. D:d4, poate urma 12... Ce5, în timp ce acum la 12... Ce5 urmează simplu 13. f4) **12... d4:c3 13. De2—c4+ d6—d5 14. Dc4:c8+ Rg8—f7** şi negrul are un atac cîştigător — A. Rabinovici - Ilin Jenevski, Moscova 1922;

2) **6. Cf3—g5 0—0 7. Nc4:f7+** (nici acum sacrificiul pe f7 nu este bun) 7... **Tf8:f7 8. Cg5—e6 Dd8—e8 9. Ce6:c7 De8—d8 10. Cc7:a8 b7—b5** (mai taredecît 10... Da5 11. Nd2 ed 12. Cd5 Dc5 13. Nb4 Dc6 — dintr-o partidă prin corespondenţă jucată în 1929) **11. Cc3:b5** (într-o partidă prin corespondenţă jucată în 1932, negrul după 11. de C:e5 12. C:b5 Da5+ 13. Cc3 C:e4 14. Dd4 C:f2 15. 0—0 Ch3+! a obţinut repede avantaj) **11... Dd8—a5+ 12. Cb5—c3 Cf6:e4 13. 0—0 Ce4:c3** cu avantaj clar pentru negru.

Aceste variante arată că atacul asupra punctului f7 în poziţia din diagramă este prematur şi dezavantajos pentru alb, deoarece negrul obţine, de obicei prin sacrificii, un avantaj clar.

6... 0—0

7. Dd1—e2 ...

Mutarea **7. h2—h3** este o pierdere de timp inutilă, deoarece urmează **7... c7—c6**, de exemplu: **8. a2—a4** Cf6:e4! 9. Cc3:e4 d6—d5 10. Nc4—b3 d5:e4 11. Cf3:e5 cu egalitate deplină—Randviir-Koblenz, Leningrad 1949), sau **8. d4:e5** d6:e5 9. Dd1—e2 (mai bine 9. a4) 9... b7—b5 10. Nc4—d3 Dd8—c7 cu o poziţie satisfăcătoare pentru negru (Bonci Osmolowski - Cistiakov, Moscova 1950) sau, în sfîrşit, **8. Tf1—e1** b7—b5 9. Nc4—f1 a7—a6 10. a2—a4 b5—b4 11. Cc3—b1 Nc8—b7 cu şanse egale — Golovko-Gusev, Moscova 1947.

7... c7—c6

Intr-o partidă jucată în 1930 negrul a făcut o greşeală interesantă: 7... ed 8. C:d4 Te8? şi după 9. N:f7+ R:f7 10. Ce6! R:e6 11. Dc4+ d5 12. ed+ a intrat într-o poziţie pierdută.

8. a2—a4 ...

Această înaintare permite negrului să se elibereze din poziţia strînsă în care se află printr-o manevră tactică.

Nimic nu dă albului **8. Ng5 h6** 9. Nh4 Ch5 10. Ng3 C:g3 11. hg b5 12. Nd3 a6 13. a4 Nb7 cu un joc aproximativ egal — Teichman-Nimzovici, 1911.

Insă **8. Nc4—b3** Dd8—c7 9. Nc1—e3 dă totuşi albului o poziţie bună (vezi varianta **B, 3**).

8... e5:d4!

Continuarea **8... h6** 9. Nb3 Dc7 10. h3 duce la poziţia din partida Alehin-Marco, 1912, care a fost studiată în varianta **B, 3**.

In partida Panov-Cistiakov, Moscova 1950, negrul a continuat cu **8... Dc7** 9. Na2 a6 10. h3 b5 cu contrajoc pe flancul damei. Insă albul nu trebuia să-şi retragă nebunul pe a2 deoarece dama fiind la c7 negrul nu mai ameninţă cu combinaţia C:e4. Mutări bune sînt 9. a5 sau 9. Ng5 sau imediat 9. h3.

9. Cf3:d4 Cf6:e4

Prin această lovitură tactică negrul lichidează tensiunea în centru şi obţine un joc satisfăcător.

10. Cc3:e4 ...

După 10. D:e4 d5 11. N:d5 (11. C:d5? cd 12. D:d5 Cb6 şi albul a cedat — Zvirbulis-Randviir, Pernau 1950) **11...** Cf6 12. N:f7+ T:f7 13. Dd3 Cg4 şi negrul obţine pentru pionul sacrificat un atac frumos.

10... d6—d5
11. Nc4—a2 ...

In partida Konstantinopolski-Duz Hotimirski, Kiev, 1938, după 11. Nd3 de 12. D:e4 g6 13. Te1 Nf6 negrul a obţinut un joc ceva mai bun.

Mutarea din text, recomandată de Konstantinopolski, este mai bună decît 11. Nd3.

11... d5:e4
12. Tf1—d1 Ne7—f6
13. De2:e4 ...

Şi mai tare este continuarea **13. Cd4—f5!** Dd8—c7 14. De2:e4 Cd7—c5 15. De4—f3 Nf6—e5 16. Nc1—g5! cu avantaj vădit pentru alb — Suetin-Gusev, Tula 1950.

13... Cd7—c5

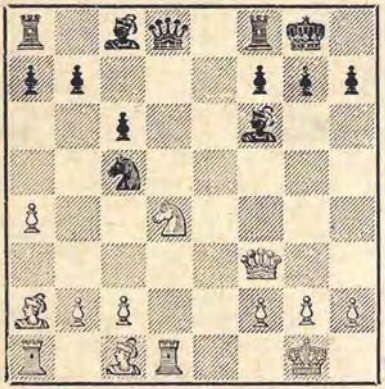
„Deschiderea modernă" consideră că acum poziţia negrului este mai favorabilă ţinînd seama, probabil, de dificultatea de a apăra calul d4. In realitate însă, albul stă perfect satisfăcător : poziţia lui este chiar ceva mai bună, deoarece figurile negrului nu au cîmpuri bune.

14. De4—f3! ...

Prin această mutare albul lichidează un atac posibil din partea negrului,

deoarece după 14... Nf6:d4 15. Nc1—e3 el reciştigă figura cu şanse de a obţine avantaj.

Trebuie să menţionăm că albul ar fi putut evita întreaga variantă jucînd (în loc de 8. a4) 8. Nb3.



b

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 Cg8—f6 4. Cb1—c3 Cb8—d7 5. Nf1—c4 Nf8—e7)

6. d4:e5 d6:e5

La 6... Cd7:e5 albul răspunde 7. Nc4—e2 urmat de 0—0, Cd4 şi f2—f4, obţinînd, ca în varianta **D**, un joc ceva mai bun.

Mutarea din text este considerată de teorie ca cea mai tare.

7. Nc4:f7+ ...

Schimbul precedent din centru a fost necesar pentru pregătirea acestui sacrificiu, care în acest moment oferă albului şanse de atac mult mai bune decît la mutarea a 6-a.

Albul poate să joace şi simplu 7. 0—0, însă în acest caz schimbul pe e5 îşi pierde sensul.

7... Re8:f7
8. Cf3—g5+ Rf7—g6

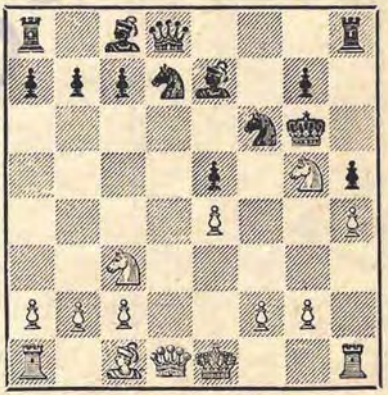
Dacă după exemplul din varianta **B, a,** (nota de la mutarea a 6-a a albului) negrul joacă 8... Rf7—g8 atunci continuarea 9. Cg5—e6 Dd8—e8 10. Ce6:c7 De8—g6 11. Cc7:a8 Dg6:g2 12. Th1—f1 Cd7—c5 13. Dd1—e2 Nc8—h3 14. Nc1—e3 dă albului oarecare avantaj — Kan-Riumin, Moscova 1931.

Mutarea din text este recomandată de Riumin, care considera că după aceasta atacul albului este insuficient.

9. h2—h4 ...

Dacă 9. Ce6 Dg8 10. C:c7 Tb8 albul are numai doi pioni pentru o figură, fără şanse reale de atac. El poate însă obţine pentru figura sacrificată un atac destul de primejdios prin 9. f2—f4 e5:f4 10. Cg5—e6 Dd8—g8 11. Ce6:c7 Ta8—b8 12. Nc1:f4, deoarece negrul nu reuşeşte să obţină imediat un joc coordonat al figurilor sale.

9... h7—h5



In această poziţie Riumin continua analiza sa în modul următor: **10. f2—f4 e5:f4 11. Cc3—e2** (sau 11. Cd5 C:d5) **11... Ne7—d6 12. Nc1:f4 Cd7—e5** cu avantaj pentru negru, însă cu aceasta resursele albului sînt departe de a fi epuizate. Ca răspuns la 11... Nd6 albul poate să joace, de exemplu: **12. e4—e5!** deschizînd damei diagonala

d3—h7 şi reluînd astfel atacul. De aceea poziţia din diagramă nu poate fi considerată ca absolut avantajoasă pentru negru, deoarece albul mai are în rezervă posibilităţi de atac destul de primejdioase. In orice caz, varianta 6. de de 7. N:f7+ este foarte interesantă, însă mai necesită verificări în practică pentru ca să se poată face asupra ei o apreciere definitivă.

2

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 Cg8—f6)

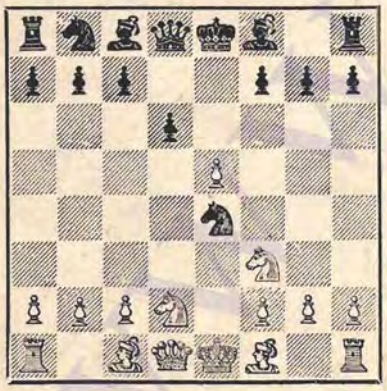
4. d4:e5 ...

Această luare este mai bună decît 4. Cc3 care duce la variantele obişnuite ale apărării cu mutarea Cbd7. Primele mutări ale negrului sînt forţate.

4... **Cf6:e4**

Nu 4... de, din cauza 5. D:d8+ R:d8 6. C:e5 cu cîştig de pion.

5. Cb1—d2! ...



Mutarea lui Sokolski, care asigură albului un oarecare avantaj de deschidere.

Dacă 5. Nc4 c6 se obţine o poziţie din varianta **B** (nota de la mutarea a 4-a a albului) în care albul nu are nici un avantaj.

Albul poate juca însă 5. **Dd1—d5 Ce4—c5** şi acum nu 6. Cg5 Ne6 7. C:e6 fe 8. Df3 Cbd7 9. ed N:d6 10. Cc3 Dh4 cu avantaj pentru negru, ca într-o partidă L. Steiner-Alehin, 1936, ci **6. Nc1—g5!** de exemplu: **6... f7—f6?** 7. e5:f6 g7:f6 8. Ng5—e3 Nc8—e6 9. Dd5—h5+ Ne6—f7 10. Dh5—h4 cu avantaj pentru alb. Dacă **6... Dd8—d7** atunci 7. Cb1—c3 c7—c6 (continuarea 7... de 8. Nb5+ c6 9. D:e5+ dă repede avantaj albului) 8. Dd5—d2 d6—d5 9. Cf3—d4 cu un joc mai bun pentru alb) La **6... Nf8—e7** urmează 7. e5:d6 Dd8:d6 8. Cb1—c3 cu oarecare avantaj pentru alb.

Aceste variante arată că albul poate, în oarecare măsură, să întreacă pe negru în dezvoltare şi să obţină un joc bun şi prin 5. Dd5 Cc5 6. Ng5.

5... **Ce4:d2**

Negrul are la dispoziţie şi alte mutări, însă nici una dintre ele, conform analizelor lui Sokolski, nu îi dă un joc pe deplin satisfăcător, de exemplu:

1) 5... **f7—f5?** 6. Cd2:e4 f5:e4 7. Cf3—g5 d6—d5 8. e5—e6 Nf8—c5 9. Cg5:e4 cu avantaj pentru alb ;

2) 5... **Nc8—f5?** 6. Dd1—e2 d6—d5 7. Cf3—d4 Nf5—g6 8. De2—b5+ ;

3) 5... **Ce4—c5** 6. Cd2—c4 d8—d5 (sau 6... de 7. D:d8+ R:d8 8. Cc:e5) 7. Nc1—g5! Dd8—d7 (forţat, deoarece după 7... Ne7 8. N:e7 se pierde rocada sau un pion, iar 7... f6 8. ef gf permite 9. Cfe5!) 8. Cc4—e3 c7—c6 9. Cf3—d4 Nf8—e7 10. Dd1—h5 cu oarecare avantaj pentru alb.

6. Nc1:d2 **d6:e5**

Deschiderea jocului este primejdioasă pentru negru deoarece el a rămas în urmă cu dezvoltarea. De aceea mai bine este 6... d5 sau 6... Ne7 cu toate că şi în acest caz, de exemplu, după

7. Nd3, albul este mai bine dezvoltat şi stă ceva mai bine.

7. Nf1—c4! **Nf8—e7**

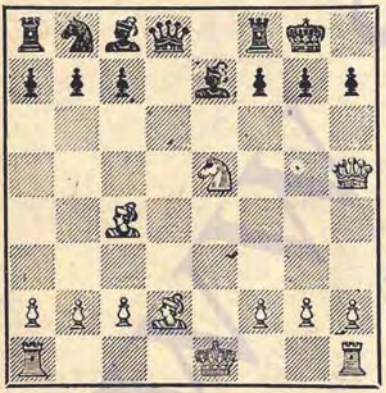
Se ameninţa 8. Cg5 sau 8. C:e5, iar apărarea 7... f6 este insuficientă din cauza 8. C:e5!, de exemplu: 8... fe 9. Dh5+ g6 10. D:e5+ De7 11. Nc3 cu cîştig.

8. Cf3:e5 ...

Sacrificiul 8. N:f7+ R:f7 9. C:e5+ Rg8 10. Dh5 Ne6 11.0—0—0 Cd7 12.Na5, ca într-o partidă din meciul Sokolski-Ilin Jenevski, 1937, este greşit din cauza 12... De8! 13. D:e8+ T:e8 14. C:d7 Nd6.

8... **0—0**

9. Dd1—h5 ...



Cu aceasta se încheie analiza lui Sokolski. Albul stă evident mai bine şi este greu pentru negru de a lichida presiunea exercitată de adversar. In loc de 6... de, care deschide jocul, negrul ar fi trebut să menţină poziţia închisă, cel mai bine prin 6... Ne7 (vezi diagrama de mai sus).

D

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 d7—d6 3. d2—d4)

3... **e5:d4**

Acest schimb este neconsecvent deoarece ideea mutării precedente 2... d6 este tocmai menţinerea cu orice preţ a punctului e5. După mutarea din text poziţia negrului devine grea şi necesită o apărare extrem de atentă.

4. Cf3:d4 ...

Se poate ca mutarea 4. Dd1:d4 să fie şi mai tare cu toate că poziţia damei pe d4 la începutul jocului nu este prea favorabilă.

Poate urma :

1) 4... **Cb8—c6** 5. Nf1—b5 Nc8—d7 6. Nb5:c6 Nd7:c6 7. Cb1—c3 (s-a ajuns la o poziţie cunoscută din apărarea Steinitz în partida spaniolă; dacă albul continuă cu 7. Ng5 atunci negrul poate răspunde 7... Ne7! 8. D:g7 Nf6 cu joc bun) 7... Cg8—f6 8. Nc1—g5 Nf8—e7 9. 0—0—0 urmat de Thel cu avantaj pentru alb;

2) 4... **Nc8—d7** 5. Nc1—f4 (la 5. Ng5 este posibil 5... Cc6!) 5... Cb8—c6 6. Dd4—d2 Cg8—f6 7. Cb1—c3 Nf8—e7 8. 0—0—0 cu joc mai liber şi dezvoltare mai bună pentru alb;

3) 4... **Cg8—f6** 5. Nc1—g5 (la 5. e5 continuarea 5... De7 6. Ne3 Cg4 dă negrului egalitate) 5... Nf8—e7 6. Cb1—c3 0—0 7. 0—0—0 Cb8—c6 8. Dd4—d2 h7—h6 9. Ng5—f4 şi iarăşi albul are un joc mai liber, cu şanse bune de atac.

4... **Cg8—f6**

5. Cb1—c3 **Nf8—e7**

Dacă 5... Cc6 6. Nb5 şi se ajunge la o poziţie din partida spaniolă.

6. Nf1—e2 ...

Aici este interesantă continuarea 6. **Nc1—f4** 0—0 7. Dd1—d2 Tf8—e8 8. 0—0—0 Ne7—f8 9. f2—f3 cu joc mai liber şi şanse de atac.

La 6. **Nf1—d3** negrul, e drept, nu poate juca 6... d6—d5 din cauza 7. e4—e5 Cf6—g4 8. e5—e6 Cg4—f6 9. e6:f7+ Re8:f7 10. Nc1—g5 cu avantaj pentru alb, însă după 6... 0—0 7. 0—0 Tf8—e8 8. Cd4—e2 Ne7—f8 el obţine un joc satisfăcător, de exemplu : 9. Cg3 c6 10. b3 Cbd7 11. Nb2 Cc5 12. Dd2 d5!.

6... 0—0

Nici acum continuarea 6... d5 nu este satisfăcătoare pentru negru, de exemplu: 7. e5 Ce4 8. C:e4 de 9. Ne3 şi dacă 9... Nc5 atunci 10. e6! fe 11. Nb5+ şi albul are avantaj.

7. 0—0 Cb8—c6

Şi acum este îndoielnic **7... d6—d5** din cauza **8. e4—e5 Cf6—e4** (sau 8... Ce8 9. Nf4 urmat de Dd2 şi Tad1) **9. Ce3:e4 d5:e4 10. Nc1—e3 Ne7—c5** (sau 10... c5 11. Cb3 b6 12. f4) **11. Cd4—b5 Dd8:d1 12. Ta1:d1 Nc5:e3 13. Cb5:c7** (mai simplu pare 13. fe Ca6 14. Nc4 cu avantaj pentru alb) **13... Ne3—f4 14. Cc7:a8 Nf4:e5 15. f2—f4 e4:f3 16. Ne2:f3 Cb8—c6 17. Tf1—e1 f7—f6** şi după 18. N:c6 bc 19. T:e5 fe 20. Cc7 albul obţine un final ceva mai bun.

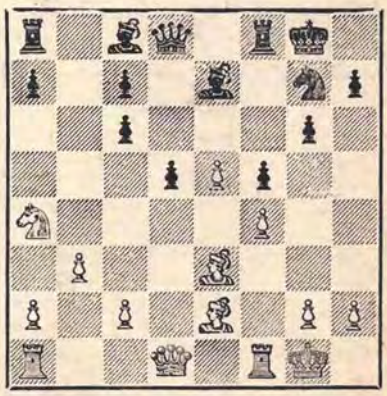
8. Cd4:c6 ...

Mai bine este, probabil, 8. Nc1—e3 urmat eventual de f2—f4 apoi Nf3 şi g2—g4 cu atac puternic la rege. Schimbul pe c6 întăreşte poziţia negrului.

8... b7:c6
9. b2—b3 d6—d5

Această înaintare este acum îndoielnică pentru negru, dar în această poziţie strînsă este greu pentru negru să găsească un plan convenabil de dezvoltare. Mai consecvent ar fi fost, probabil, 9... Cd7 urmat de Nf6 însă şi în acest caz poziţia sa ar fi fost grea.

10. e4—e5 Cf6—e8
11. f2—f4 f7—f5
12. Nc1—e3 g7—g6
13. Cc3—a4 Ce8—g7



Pînă aci la fel ca într-o partidă Leonhardt-Nimzovici, 1912. Poziţia albului este vădit mai bună; avînd superioritate de spaţiu, el are şi şanse

de atac pe flancul regelui; pe lîngă aceasta el controlează cea mai importantă slăbiciune din lagărul negrului: punctul c5. Este adevărat că Nimzovici a reuşit să-şi elibereze jocul şi chiar să cîştige partida, însă aceasta s-a datorat numai jocului inexact al albului, în continuare.

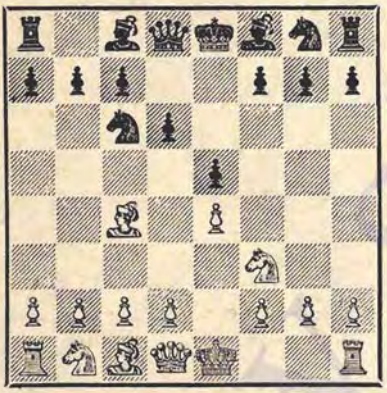
II

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 d7—d6)

3. Nf1—c4 ...

Această mutare, deşi mai puţin energică decît 3. d4 dă, de asemenea, albu'ui un joc ceva mai bun.

3... **Cb8—c6**



Continuarea **3... Nc8—e6 4. Nc4:e6 f7:e6 5. d2—d4** (în partida Lovţki-Tartakower, 1937, albul a jucat 5. c3 Cc6 6. Db3 Dc8 7. Cg5 Cd8 8. 0—0 şi a obţinut o poziţie ceva mai bună) **5... e5:d4** (de considerat este şi 5... Cc6) **6. Cf3:d4 e6—e5** (sacrificiul de pion 6... Df6 7. Dh5+ g6 8. Db5+ Cd7 9. D:b7 Tb8 10. D:a7 dă albului avantaj) **7. Cd4—e6 Dd8—e7 8. Dd1—h5+ g7—g6 9. Dh5—h3 Cg8—f6 10. Cb1—c3** dă albului joc mai bun.

Albul obţine avantaj şi după **3... c7—c6** 4. d2—d4 d6—d5 5. e4:d5 e5—e4 6. Cf3—e5 c6:d5 7. Dd1—h5 (în favoarea albului este şi varianta 7. Nb5+ Nd7 8. Dh5 g6 9. C:g6 fg 10. De5+ Rf7 11. D:d5+) 7... g7—g6 8. Ce5:g6 f7:g6 9. Dh5—e5+ Dd8—e7 10. De5:h8.

Prin mutarea **3... f7—f5** 4. d2—d4 se ajunge la poziţia din varianta **A**, iar prin **3... Nf8—e7** la partida ungară.

4. c2—c3 ...

Continuarea 4. d2—d4 este prematură din cauza 4... Nc8—g4 şi dă negrului un joc destul de bun.

4... **Nc8—g4**

Alehin considera mutarea **4... Dd8—e7** urmată de g7—g6 ca un bun sistem de dezvoltare pentru negru; pe deplin acceptabil este şi **4... Nc8—e6**, de exemplu: 5. Nc4:e6 f7:e6 6. Dd1—b3 Dd8—c8 7. Cf3—g5 (o încercare prematură de atac; corect este 7. d4) 7... Cc6—d8 8. d2—d4 Cg8—f6! 9. d4:e5 d6:e5 10. 0—0 h7—h6 11. Cg5—f3 Nf8—d6 cu joc excelent.

5. Dd1—b3 ...

Această încercare de atac duce, e adevărat, la variante destul de interesante, însă nu este favorabilă pentru alb.

Mai bună este continuarea (analogă variantei corespunzătoare din partida spaniolă) **5. h3** Nh5 6. d3 urmat de Cbd2; de asemenea şi 5. d4 De7 (sau 5... N:f3 6. D:f3 Df6 7. Ne3 cu oarecare avantaj pentru alb — Ragozin-Ilin Jenevski, Leningrad 1936) 6. Ne3 Cf6 7. Db3 Cd8 8. Cbd2 dă albului un joc acceptabil — Levenfiş-Toluş, Leningrad, 1939.

5...	**Dd8—d7**
6. Nc4:f7+	...

Favorabilă negrului este combinaţia: **6. Cf3—g5** Cg8—h6 7. Nc4:f7+ Ch6:f7 8. Cg5:f7 Dd7:f7 9. Db3:b7 Re8—d7 10. Db7:a8 Df7—c4! 11. f2—f3 Ng4:f3! 12. g2:f3 Cc6—d4! — Rodzinski-Alehin, 1913.

La **6. Db3:b7** Ta8—b8 7. Db7—a6 Tb8—b6 8. Da6—a4 f7—f5 negrul are suficientă compensaţie pentru pionul sacrificat.

Combinaţia care începe prin mutarea din text nu aduce albului succes.

6...	**Dd7:f7**
7. Db3:b7	**Re8—d7**
8. Db7:a8	**Ng4:f3**
9. g2:f3	**Df7:f3**

Pentru calitatea sacrificată negrul a obţinut un atac puternic. Rămîne de constatat dacă acest atac este suficient pentru a forţa cîştigul sau dacă negrul trebuie să se mulţumească cu remiză prin şah etern.

10. Th1—g1	**Df3:e4+**
11. Re1—d1	**De4—f3+**
12. Rd1—e1	...

La 12. Rc2 cîştigă 12... Cd4+

12...	**e5—e4**

Negrul a obţinut acum un atac decisiv. „Deschiderea modernă" continuă cu **13. Cb1—a3** Cc6—e5 14. Da8:a7 Ce5—d3+ 15. Re1—f1 şi consideră că negrul are numai remiză prin şah etern. In realitate însă, negrul dă mat în cîteva mutări: 15... Df3—d1+ 16. Rf1—g2 Cd3—f4+ 17. Rg2—g3 Dd1—f3+ 18. Rg3—h4 Nf8—e7+ etc.

In general, pentru alb nu se vede nici o apărare satisfăcătoare împotriva puternicei ameninţări 13... Ce5. De considerat este numai **13. Tg1—g3** Df3—h1+ 14. Re1—e2 însă la aceasta negrul răspunde cu 14... Cg8—f6 cu cîştig uşor deoarece ameninţă 15... D:c1 şi 15... Ch5.

Variantele enumerate mai sus demonstrează că sistemul de atac bazat pe mutarea 5. Dd1—b3 este în general nefavorabil albului şi că forţînd atacul, face doar jocul negrului, care obţine şanse bune de cîştig.

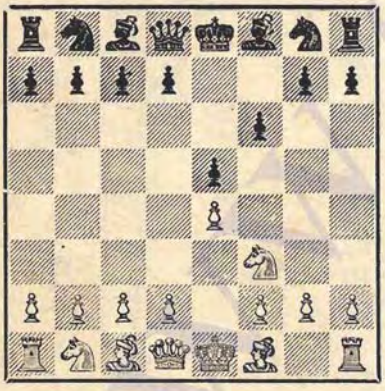
APĂRĂRI INCORECTE DUPĂ 1. e4 e5 2. Cf3

In capitolele anterioare au fost examinate cele mai uzitate deschideri cu mutările inițiale 1. e4 e5 2. Cf3. In încheiere atragem atenția cititorilor asupra unor apărări mai puțin uzitate, care sînt posibile după mutarea 2. Cf3.

Dinainte se poate spune că toate aceste continuări nu sînt favorabile negrului și de aceea sînt aplicate în practică foarte rar.

I

1. e2—e4 **e7—e5**
2. Cg1—f3 **f7—f6?**



O mutare slabă, după care albul reușește să obțină forțat un avantaj clar. Mutarea 2... f6 nu face decît să slăbească flancul regelui negru.

Rău pentru negru este, de asemenea, 2... Df6 sau 2... De7, la care albul, răspunzînd prin 3. Cc3, obține un avantaj clar datorită dezvoltării mai bune.

Dacă 2... Nc5, atunci simplu 3. C:e5 și negrul își poate recîștiga pionul numai cu prețul slăbirii poziției sale.

3. Cf3:e5 **...**

O mutare bună, deși și 3. Nc4 sau 3. d4 sînt continuări bune, care asigură albului un joc mai bun.

3... **Dd8—e7**

Relativ cel mai bun răspuns, deoarece 3... fe 4. Dh5+ pune pe negru în fața unor probleme și mai grele, de exemplu: 4... Re7 (sau 4...g6 5. D:e5+ De7 6. D:h8 Cf6 7. d3 d5 8. Ng5 Cbd7 9. Cc3 c6 10. h4 și albul își eliberează dama) 5. D:e5+ Rf7 6. Nc4+ d5 7. N:d5+ Rg6 8. h4 h5 9. N:b7 și albul cîștigă.

4. Ce5—f3 **...**

Nu 4. Dh5+? g6 5. C:g6 din cauza 5... D:e4+ urmat de D:g6.

4... **d7—d5**

Dacă 4... D:e4+ atunci cu 5. Ne2 și apoi 6. 0—0 albul obține un avantaj și mai considerabil.

5. d2—d3 **d5:e4**
6. d3:e4 **De7:e4+**
7. Nf1—e2 **Nc8—f5**

Intr-o partidă de meci Schiffers—Cigorin, s-a jucat 7... Cc6 8. 0—0 Nd7 9. Cc3 şi la 9... Dg6 a urmat 10. Ce5! C:e5 11. Nh5 cu cîştigul damei. Schiffers a recomandat 9... Df5 pentru a continua cu 0—0—0 însă şi în acest caz albul, conform analizelor lui Nenarokov, după 10. Nd3 Da5 (sau 10... Dh5 11. Te1+ Ne7 12. Nf4 şi 12... 0—0—0 este rău din cauza 13. Cb5) 11. Te1+ Ne7 12. Nf4 obţine avantaj clar, deoarece 12... 0—0—0 nu este bine din cauza 13. Cb5.

In orice caz poziţia negrului este foarte nefavorabilă.

8. 0—0 ...

In locul acestui sacrificiu de pion, cu şanse mari, e adevărat, albul poate juca cu succes şi simplu 8. Cd4 deoarece 8... D:g2 nu merge din cauza 9. Nf3.

8... **De4:c2**
9. Dd1—e1 **Nf8—e7**

Dacă 9... De4 atunci 10. Nd3 cîştigă o figură.

10. Cb1—c3 ...

Acum se ameninţă 11. Cd4 cu cîştigul damei, iar la 10... Cc6 urmează 11. Nb5 0—0—0 12. De3 şi albul cîştigă.

Cele expuse mai sus arată că apărarea 2... f6 dă un joc extrem de nefavorabil negrului.

II

1. e2—e4 **e7—e5**
2. Cg1—f3 **d7—d5**

Acest contragambit este mult mai bun decît 2... f6 dar este mai slab decît 2... f5 şi în general nefavorabil pentru negru.

3. e4:d5 ...

Continuarea cea mai tare pentru alb este 3. Cf3:e5! cu următoarele posibilităţi: **3... d5:e4** (la 3... De7 4. d4 f6 albul stă clar mai bine după 5. Cd3! de 6. Cf4 ca în partida Boleslavski-Lilienthal, Moscova 1941, dar de considerat este şi continuarea cu sacrificiul de figură recomandată de Schiffers şi anume: 5. Cc3 fe 6. C:d5 Dd6 7. de D:e5 8. Nd3 Nd6 9. f4 sau 6... Df7 7. de sau 7. Nc4 cu avantaj pentru alb; relativ mai bine pentru negru este, probabil, 3... Nd6 4. d4 de, cu toate că şi în acest caz albul obţine avantaj după 5. Nc4 N:e5 6. Dh5 De7 7. de) **4. Nf1—c4 Dd8—g5 5. Nc4:f7+** (mai slab este 5. C:f7 D:g2 6. Tf1 Ng4 7. f3 N:f3 8. Tf2 Dg1+ 9. Tf1 Dg4 cu avantaj pentru negru) **5... Re8—e7 6. d2—d4** (sau 6. N:g8 T:g8 7. d4 D:g2 8. Tf1 Nh3 9. Cd2 Cd7! cu avantaj pentru negru) **6... Dg5:g2 7. Th1—f1 Nc8—h3 8. Nf7—c4 Cg8—f6 9. Nc1—f4 Cb8—d7 10. Dd1—d2 Cd7—b6 11. Nc4—e2 Cb6—d5 12. Cb1—c3** cu avantaj pentru alb, de exemplu: **12... Ne6** 13. C:d5+ C:d5 14. 0—0—0 Dh3

15. Ng5+ urmat de 16. c4 sau chiar 12... C:f4 13. D:f4 Ne6 14. h4 Tg8 15. Cc4 Rd8 16. 0—0—0.

Prin mutarea din text albul cîştigă un pion dar iniţiativa trece de partea negrului.

3... e5—e4

Nu 3... D:d5 4. Cc3 cu avantaj clar de dezvoltare pentru alb.

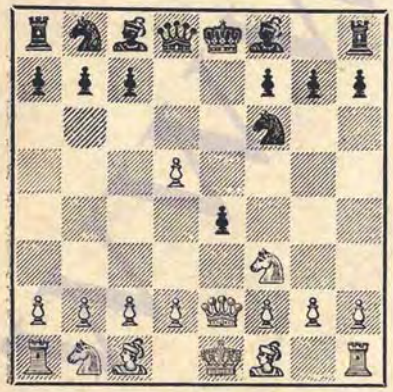
4. Dd1—e2 Cg8—f6!

Această mutare dă negrului cele mai bune şanse.

Dintre celelalte continuări posibile, de considerat sînt următoarele:

1) **4... Dd8—e7** 5. Cf3—d4 Cg8—f6 (sau 5... De5 6. Cb5 Nd6 7. d4 De7 8. c4) 6. Cb1—c3 De7—e5 7. Cd4—f3 De5—e7 8. Cf3—g5 Nc8—f5 9. De2—b5+ cu avantaj pentru alb;

2) **4... Nf8—e7** (după 4... f5 5. d3 Nb4+ 6. c3 Ne7 7. de fe 8. D:e4 Cf6 9. Nb5+ urmat de 10. De2 albul are un joc foarte bun) 5. De2:e4 Cg8—f6 6. De4—a4+ (bine este şi 6. Nb5+ Nd7 7. De2 C:d5 8. N:d7+ urmat de 9. d4) 6... Cb8—d7 7. d2—d4 0—0 8. Nf1—d3 Cd7—b6 9. Da4—b3 Cb6:d5 10. c2—c3 şi albul are un pion în plus şi o poziţie solidă.



5. Cb1—c3 ...

Mai tare pare **5. d2—d3 Nf8—e7** (sau 5... D:d5 6. Cfd2 cu cîştig de pion; de considerat este şi 5... Nc5 pentru a răspunde la 6. de cu 6... Cg4) 6. **d3:e4 0—0** şi acum nu **7. Cc3** Te8 8. Dd3 (la 8. Dc4 este neplăcut 8... b5) 8... C:e4! 9. C:e4 Nb4+ 10. Nd2 f5 11. 0—0—0 cu egalitate, ca într-o partidă prin corespondenţă jucată în 1922—1923, ci **7. De2—c4** (dintr-o partidă prin corespondenţă jucată în 1920—1921). După 7... Te8 albul are la dispoziţie apărarea mulţumitoare 8. Nd3; dacă 7... b5 atunci poate să urmeze simplu 8. Dd4. Se pare că negrul nu are nici o compensaţie pentru cei doi pioni.

După mutarea din text, negrul obţine pentru pionul sacrificat oarecare contrajoc.

5... Nf8—e7

Interesantă este continuarea 5... Nc8—f5 6. d2—d3 Nf8—b4 7. Nc1—d2 (Kallakas-Heuer, Tallin 1948) şi acum negrul a obţinut un contrajoc suficient pentru pionul sacrificat, prin 7... Nb4:c3 urmat de 0—0. Însă mai tare este 6. Cf3—h4 cu avantaj pentru alb.

6. Cc3:e4 Cf6:d5
7. d2—d4 ...

La egalitate duce **7. Dd1** 0—0 8. Ne2 Cf4 9. 0—0 Ng4 10. d3 C:e2+ 11. D:e2 Te8 — dintr-o partidă prin corespondenţă jucată în 1920.

De considerat este însă **7. Cc3** Cb6 urmat de 8. d3 cu un pion în plus şi joc bun pentru alb.

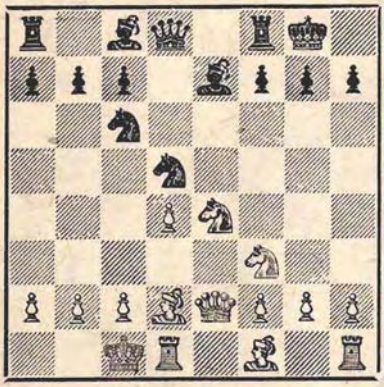
7... 0—0
8. Nc1—d2 ...

Prematur este 8. c4 din cauza 8... Cf6 9. C:f6+ N:f6 10. Dc2 Ng4 11. Ne2 Cc6 cu un atac puternic pentru negru — dintr-o partidă prin corespondenţă jucată în 1934.

8... Cb8—c6

Şanse ceva mai bune de atac dă probabil 8... Te8, însă din punctul de vedere al teoriei deschiderilor, poziţia de faţă nu prezintă interes deosebit deoarece albul ar fi putut juca mult mai bine în mai multe rînduri.

9. 0—0—0 ...



In această poziţie albul are un pion în plus, iar negrul este ceva mai bine dezvoltat şi are şanse de atac. Intr-o partidă prin corespondenţă jucată în 1920 a urmat 9... Nd7 10. h3 a5 11. Cc5 Nc8 12. g4 b6 13. Cd3 Nf6 cu un joc tăios, însă manevra Nc8—d7—c8 nu este, desigur, continuarea cea mai bună. Mai naturală este mutarea 9... Te8 cu presiune pe coloana „e" care dă negrului şanse de egalare a jocului.

Astfel continuările „incorecte" după 1. e4 e5 2. Cf3 sînt nefavorabile negrului şi îi dau un joc bun numai la continuări inexacte din partea albului.

Toate celelalte sisteme de dezvoltare, nestudiate, după 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 cum ar fi 3. Ne2, 3. c4, 3. d3 etc., nu au o valoare practică, fiind prea pasive sau antipoziţionale (3. c4) şi de aceea studiul lor nu are sens.

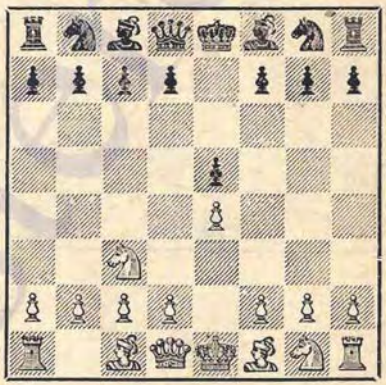
PARTIDA VIENEZĂ

1. e2—e4 e7—e5
2. Cb1—c3 ...

Continuarea cea mai tare după 1. e4 e5, care provoacă negrului cele mai mari greutăţi în lupta pentru egalarea jocului, este 2. Cf3. Insă un joc acceptabil pentru alb dă şi 2. Cc3.

In general, dezavantajul acestei mutări bune de dezvoltare constă în agresivitatea ei redusă, ceea ce dă negrului libertatea de a alege între cele cîteva sisteme de joc posibile.

Prin mutarea 2. Cc3 albul intensifică presiunea asupra cîmpului d5 şi indirect apără cîmpul e4 cu scopul ca în continuare să înceapă atacul centrului prin f2—f4. Insă acest plan, oarecum lent, lasă negrului timp pentru a pregăti un contrajoc puternic în centru, iar rezultatul este că albul cu greu poate spera să obţină avantaj în deschidere.



Sistemele de dezvoltare ale negrului au fost în mod considerabil precizate de teoreticienii şi maeştrii sovietici.

I

2... Cb8—c6

Mutarea teoretic cea mai bună, 2... Cg8—f6, este studiată în subîmpărţirea **II.**

Prin mutarea 2... Cc6 negrul menţine simetria, însă repetă aceeaşi greşeală strategică făcută de alb la mutarea 2. Cc3. Totuşi teoria consideră că mutarea 2... Cc6 este suficientă pentru egalarea jocului. Insă fără îndoială că mutarea activă 2... Cf6 soluţionează mai satisfăcător această problemă.

Alte continuări se aplică în practică foarte rar şi le vom examina doar pe scurt.

Nu este bine 2... f7—f5 din cauza e4:f5 şi atît după 3... Cf6 4. g4 cît şi

după 3... Nb4 4. Dh5+ Rf8 5. Nc4 albul obține un mare avantaj.

Nefavorabil pentru negru, dar totuși ceva mai bine decît 2... f5, este 2... **Nf8—b4**. La aceasta cel mai simplu pentru alb este să răspundă 3. Cf3 trecînd în deschiderea celor trei cai după 3... Cc6; o bună continuare pentru alb este, de asemenea, 3. f4 care provoacă negrului oarecare greutăți ; se poate juca și 3. Cd5 Na5 4. Nc4.

Cea mai răspîndită dintre continuările mai puțin întrebuințate este 2... **Nf8—c5** dar și aceasta, la un joc corect, dă albului un joc ceva mai bun, de exemplu :

1) 3. **Cc3—a4** (o mutare agresivă prematură care dă posibilitate negrului să facă următorul sacrificiu) 3... **Nc5:f2+! 4. Re1:f2 Dd8—h4+ 5. Rf2—e3** (mai rău este 5. g3 D:e4 6. De2 D:a4) 5... **Dh4—f4+ 6. Re3—d3 d7—d5 7. Rd3—c3 Df4:e4** și acum varianta tăioasă 8. Rb3 Ca6 9. a3 D:a4+ 10. R:a4 Cc5+ 11. Rb4 a5+ 12. R:c5 Ce7 13. Nb5+ Rd8 14. Nc6! b6+ 15. Rb5 C:c6 16. R:c6! Nb7+ 17. Rb5! Na6+ duce la remiză prin șah etern;

2) 3. **Cg1—f3 d7—d6** (dacă 3... Cc6 atunci 4. C:e5 duce la o variantă avantajoasă pentru alb din deschiderea celor trei cai) 4. **d2—d4** (nimic nu dă albului 4. Ca4 Nb6 5. C:b6 a:b6 6. d4 ed 7. D:d4 Df6 8. Ng5 D:d4 9. C:d4 Nd7 cu egalitate, ca în partida Kan-Capablanca, Moscova 1936; la 4. Nc4 negrul poate juca 4... Ne6 sau 4... Cf6 dar și continuarea 4... Cc6 5. Ca4 Nb6 6. C:b6 a:b6 7. d4 Ng4 este pe deplin jucabilă pentru negru, după cum a arătat partida Poliak-Bronștein, Moscova 1945) 4... **e5:d4 5. Cf3:d4 Cg8—f6** (5... Cc6 dă albului după 6. Ne3 Nb6 7. Dd2 Cge7 8. 0—0—0 0—0 9. Ne2 un joc superior) 6. **Nc1—g5 h7—h6 7. Ng5—h4 Cb8—c6 8. Cd4:c6 b7:c: 9. Nf1—d3 Dd8—e7 10. 0—0** cu avantaj pentru alb;

3) 3. **Nf1—c4** (poate că și mai bine este 3. f2—f4; după 3. g3 negrul nu are însă nici un fel de greutăți, deoarece dezvoltarea nebunului la g2 este aici o manevră cam lentă) 3... **d7—d6 4. d2—d3 Nc8—e6 5. Cg1—e2** (dezvoltarea calului pe cîmpul e2 nu este favorabilă albului; mai bună este mutarea obișnuită 5. Cf3) 5... **Dd8—h4! 6. Ce2—g3 Cg8—f6 7. Nc4:e6 f7:e6 8. Cc3—a4 Nc5:f2+** (un sacrificiu de figură interesant a cărui corectitudine este îndoielnică ; mai solid este 8... Nd4 cu joc bun) 9. **Re1:f2 0—0 10. Rf2—g1 Cf6—g4 11. Dd1—e1 Cb8—c6** (Persiț-Koț, 1948) și acum albul ar fi putut respinge atacul prin **12. h2—h3**, de exemplu: 12... Cg4—f2 13. Nc1—e3! Cf2:h1 14. Cg3:h1 sau 13... Cc6—d4 14. Ne3:f2 Cd4:c2 15. De1—d2 Cc2:a1 16. Rg1—h2 etc. cu avantaj clar

A

3. Nf1—c4 ...

Continuarea tăioasă **3. f4**, care duce la poziții din gambitul regelui, este studiată în rubrica **B**.

Alături de mutarea din text, o continuare bună este **3. Cf3** care duce după 3... Cf6 la deschiderea celor patru cai.

Unii maeştri joacă **3. g2—g3**, însă această mutare permite negrului să egaleze uşor, de exemplu prin 3... g6 4. Ng2 Ng7 5. Cge2 Cge7, dar negrul poate continua şi altfel, de exemplu: **3... Nf8—c5 4. Nf1—g2 d7—d6** (încercarea de a realiza înaintarea d7—d5 este în favoarea albului, de exemplu: 4... Cf6 5. Cge2 0—0 6. d3 d5 7. C:d5 C:d5 8. ed Cb4 9. Cc3 şi după 9... Cd4 10. 0—0 N:c3 11. bc C:d5 12. c4 sau o altă ordine a acestor mutări albul are avantaj) **5. Cg1—e2** (numai la egalitate duce şi continuarea 5. Ca4 Cf6 6. C:c5 dc 7. d3 0—0 8. Ce2 Ne3; în această variantă albul avînd perechea de nebuni are oarecare şanse, de aceea, probabil, calea cea mai simplă pentru egalarea jocului este 4... a6) **5... a7—a6 6. d2—d3** (la 6. 0—0 poate deveni neplăcută mutarea agresivă 6... h5, de exemplu: 7. h3 Ne6 8. d3 Dd7 9. Rh2 Ch6) **6... Cg8—e7 7. 0—0 0—0 8. Nc1—e3 Nc5:e3 9. f2:e3 f7—f5** cu egalitate (Konstantinopolski).

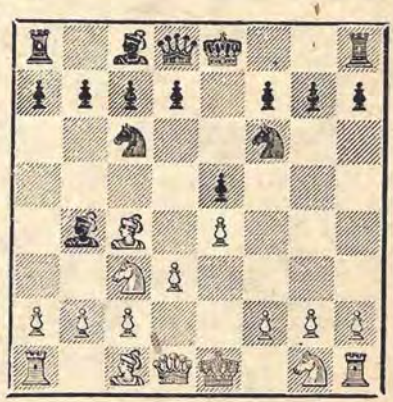
3... Cg8—f6

Este posibil şi răspunsul simetric **3... Nf8—c5**, deoarece mutarea **4. Dd1—g4** care era considerată favorabilă albului (la 4. Cf3 se obţine o poziţie din partida italiană iar dacă 4. d3 d6 5. f4 Cf6 se ajunge la o poziţie din gambitul regelui; în plus 4. d3 dă negrului posibilitatea să efectueze un schimb favorabil prin 4... Ca5; nu este bine 4. f4 din cauza 4... N:g1 5. T:g1 Dh4+ 6. g3 D:h2) permite negrului, dacă îşi întăreşte apărarea, să obţină uşor egalitate, de exemplu: 4... g7—g6! (în avantajul albului este 4... Df6 5. Cd5! D:f2+ 6. Rd1 Rf8 7. Ch3 Dd4 8. d3 d6 ca în partida Mieses-Cigorin, Ostende 1906, unde în loc de 9. Dh4 albul putea să cîştige imediat prin 9. Df3! N:h3 10. Tf1! ameninţînd atît D:f7 mat cît şi 11. c3 cu cîştigul damei; un joc bun pentru alb, în această variantă, dă şi 5. Dg3 d6 6. Cge2) **5. Dg4—g3 d7—d6 6. Cg1—f3** (în partida Spielman-Tarrasch, 1922, după 6. d3 negrul a egalat uşor prin 6... Cd4 7. Nb3 Ne6 8. Ng5 Dd7 9. 0—0—0 N:b3 10. ab f6 11. Ne3 0—0—0) **6... Nc8—e6 7. Nc4:e6 f7:e6 8. 0—0 Cg8—f6 9. d2—d3 Dd8—e7** cu joc egal.

4. d2—d3 ...

Albul trebuie să-şi apere pionul din e4 împotriva posibilităţii C:e4!, de exemplu: **i. Cg1—e2** Cf6:e4! 5. Cc3:e4 d7—d5 6. Nc4—d3 d5:e4 7. Nd3:e4 Dh8—h4 8. d2—d3 f7—f5 9. Ne4—d5 Nc8—d7 10. 0—0 f5—f4 cu avantaj pentru negru ; sau **4. f2—f4** Cf6:e4! 5. Cg1—f3 Ce4—d6 (la 5... C:c3 6. dc ef 7. N:f4 albul obţine un atac excelent) 6. Nc4—b3 e5—e4 7. Cf3—g5 (într-o partidă din anul 1938, albul a obţinut avantaj prin 7. De2 Ne7 8. C:e4 C:e4 9. D:e4 0—0 10. 0—0 Nf6 11. d4 Te8? 12. N:f7+! etc.); negrul putea să continue mai bine cu 7... De7 8. Cg5 Cd4 cu joc bun) 7... h7—h6 8. Cg5:e4 Cd6:e4 9. Dd1—e2 şi acum atît 9... Cd4 10. D:e4+ De7, cît şi 9... De7 10. D:e4 D:e4+ 11. C:e4 Cd4 dau negrului un final mai bun.

4... Nf8—b4



Se poate juca şi 4... Nf8—c5, care după 5. f2—f4 d7—d6 6. Cg1—f3 duce

la o poziţie din gambitul regelui refuzat.

Pe lîngă aceasta, albul poate să încerce şi 6. f4—f5 care se studiază în rubrica **II, B, 1.**

In loc de 5. f4 albul are la dispoziţie şi alte cîteva mutări prin care nu poate însă spera să obţină avantaj, cum arată următoarele exemple din practică:

1) **5. Nc1—e3** d7—d6 (mai precaut este 5... Nb6; schimbul 5... N:e3 6. fe — cum arată practica — dă albului şanse bune de atac pe coloana „f") 6. Ne3:c5 d6:c5 7. Cg1—e2 Cc6—a5 8. Nc4—b3 Ca5:b3 9. a2:b3 0—0 10. 0—0 (Tartakower-Rubinştein, Moscova 1925) şi după 10... Cg4 11. h3 Ch6 12. f4 ef 13. C:f4 f6 14. Df3 albul a păstrat un joc ceva mai bun;

2) **5. Nc1—g5** h7—h6 6. Ng5—h4 d7—d6 7. Cc3—d5 g7—g5 8. Nh4—g3 Cf6:d5 9. Nc4:d5 Cc6—e7 şi acum atît 10. h2—h4 Ce7:d5 11. e4:d5 Dd8—f6 12. Dd1—d2 Th8—g8 (Schlechter-Rubinştein, 1918), cît şi 10. Nd5—b3 Ce7—g6 11. Cg1—e2 Dd8—f6 dau negrului un joc ceva mai bun.

Merită o oarecare atenţie şi **4... Cc6—a5** prin care negrul, deşi pierde timp, elimină puternicul nebun de atac din c4, de exemplu: 5. Cg1—e2 Ca5:c4 6. d3:c4 d7—d6 (mai simplu este 6... Nc5) 7. 0—0 Nc8—e6 8. b2—b3 c7—c6 9. Dd1—d3 Nf8—e7 10. Nc1—g5 h7—h6 11. Ng5:f6 Ne7:f6 12. Ta1—d1 (Schlechter-Steinitz, 1898) şi acum negrul ar fi putut, în locul mutării din partidă 12... Ne7? 13. c5!, să obţină un joc bun prin 12... Dd8—a5!.

I

5. Nc1—g5 ...

Albul continuă lupta pentru punctul d5 şi ameninţă prin 6. Cge2 să pună definitiv stăpînire pe acest important cîmp central.

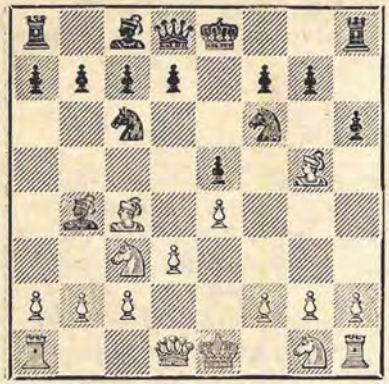
Acelaşi scop urmăreşte şi mutarea imediată **5. Cg1—e2** care este studiată în rubrica **2.**

Inaintarea imediată **5. f2—f4** este nefavorabilă albului, deoarece negrul obţine contrajoc prin d7—d5; este posibilă continuarea 5... d7—d5 (bine este şi 5... ef 6. N:f4 d5! 7. ed C:d5 cu joc excelent pentru negru) 6. e4:d5 Cf6:d5 7. Cg1—e2 Nc8—g4 8. Dd1—d2 Cd5—b6 (interesant este aici 8... Ne2 9. N:d5 Cd4! 10. N:b7 0—0! sau chiar imediat 8... Cd4 cu atac puternic) 9. Nc4—b5 Dd8—h4+ 10. Ce2—g3 0—0 cu un joc tăios în care iniţiativa este de partea negrului — Kotov-Panov, Moscova, 1944. Astfel, înainte de a juca mutarea f2—f4, albul trebuie să lichideze ameninţarea negrului d7—d5.

Posibilităţi interesante survin şi după 5. **Cg1—f3**. Prin aceasta albul permite, într-adevăr, înaintarea d7—d5, însă îşi prepară un contrajoc de altă natură. După 5... **d7—d6** 6. 0—0 0—0 se ajunge la o poziţie din jocul celor patru cai cu poziţia avantajoasă a nebunului alb la c4. Dacă însă negrul joacă imediat d7—d5, atunci survine aproximativ următoarea variantă: 5... **d7—d5** 6. e4:d5 Cf6:d5 7. 0—0! Cd5:c3 8. b2:c3 Nb4—c5 (la 8... N:c3 mutarea 9. Cg5 dă albului un atac puternic) 9. d3—d4! e5:d4 10. c3:d4 Cc6:d4 11. Cf3:d4 Nc5:d4 12. Tf1—e1+ Nc8—e6 13. Nc4:e6 f7:e6 14. c2—c3 cu atac puternic pentru alb — Levenfiş-N. N., jucată într-un simultan.

In loc de 11... N:d4 negrul trebuia neapărat să joace 11... Ne7.

5... h7—h6



La 5... **d7—d6** albul își apără calul din c3 prin **6. Cg1—e2** și obține o poziție ceva mai bună datorită controlului asupra punctului d5, de exemplu: **6... Nc8—e6 7. 0—0 h7—h6 8. Ng5:f6 Dd8:f6 9. Cc3—d5 Ne6:d5 10. Nc4:d5** (o continuare bună este și 10. ed Ce7 11. a4 ca în partida Tartakower-Cigorin, 1907) **10... Nb4—c5 11. c2—c3 0—0 12. Rg1—h1 Cc6—e7 13. Nd5—b3 Ce7—g6** (sau 13... g5 14. d4 Nb6 15. Dd3 Rh3 16. f4! gf 17. g3 cu avantaj pentru alb) **14. f2—f4 e5:f4 15. d3—d4 Nc5—b6** (Schlechter-Berger, 1908) și acum prin 16. Dd2 albul putea obține un avantaj evident.

6. Ng5:f6 ...

Retragerea nebunului la h4 permite negrului să realizeze eventual înaintarea favorabilă g7—g5, de exemplu: 6. Nh4 d6 7. Ce2 Ne6 și acum este primejdios pentru albul 8. 0—0 din cauza 8... g5 9. Ng3 h5, etc.

Prin schimbul la f6 albul caută să păstreze controlul asupra punctului d5 (6... D:f6 7. Ce2) dar prin următoarea mutare intermediară negrul împiedică acest plan.

6... Nb4:c3+

După 6... Dd8:f6 7. Cg1—e2 negrul întîmpină mai multe greutăți, de exemplu: 7... Ce7 8. 0—0 g5 9. d4 d6 10. Dd3 Nd7 11. Cd5 C:d5 12. N:d5 c6 13. Db3 cu avantaj pentru alb — Kiaman-Sokolski, Leningrad, 1947.

7. b2:c3 Dd8:f6

8. Cg1—e2 d7—d6

Euwe recomandă 8... Ce7 cu scopul de a evita schimbul (care devine posibil după mutarea din text) nebunului alb pe calul din c6 prin 9. Nb5 etc. Totuși, chiar dacă acest schimb s-ar realiza, nu se vede de ce calul alb din e2 trebuie să fie mai tare decît nebunul din c8 al negrului. Pe lîngă aceasta albul pierde prin acest schimb doi timpi.

9. 0—0 g7—g5

Împiedică înaintarea f2—f4.

Acum nu este bine să se piardă timp pentru schimbul nebunului: 9... Ca5 10. Nb3 C:b3 11. ab g5 12. c4 0—0 13. Cc3 și albul are avantaj.

De asemenea 9... 0—0 dă albului, după 10. f4 ef 11. T:f4 Dg5 12. Df1 Ne6 13. Nb3, o puternică presiune.

10. d3—d4 h6—h5

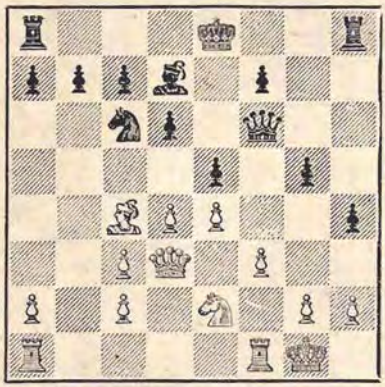
O pierdere de timp este **10... Ng4** deoarece albul obține avantaj după 11. f3 Nd7 12. Tb1 Tb8 13. g3 Tg8 14. Rh1 Re7 15. Dd3 Tg7 16. f4!

De considerat este însă **10... Cc6—e7** cu intenția de a posta calul pe cîmpul favorabil g6, ca într-o partidă a lui Alehin din 1932.

11. f2—f3 ...

Sau 11. Tb1 h4 12. Dd3 Ce7 13. Nb5+ Rf8 14. de de 15. Dd8+ Rg7 16. D:c7 h3 cu avantaj pentru negru.

11... h5—h4
12. Dd1—d3 Nc8—d7



Părerile asupra acestei poziții sînt contradictorii. Fine apreciază șansele în favoarea negrului, în timp ce Konstantinopolski preferă partida albului continuînd cu 13. Ta1—b1 Ta8—b8 14. Nc4—b5 cu amenințarea 15. Dc4 și 16. d4—d5. Probabil că adevărul se află undeva la mijloc între aceste două păreri extreme. Cu alte cuvinte, șansele trebuie considerate ca aproximativ egale deoarece după 13. Ta1—b1 negrul, în loc de 13... Tb8, poate să joace mai bine 13... Cc6—d8, vizînd cu calul cîmpul bun f4.

2

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cb1—c3 Cb8—c6 3. Nf1—c4 Cg8—f6 4. d2—d3 Nf8—b4)

5. Cg1—e2 ...

Ideea acestei mutări este ușor de înțeles: albul își apără întîi calul din c3, amenințînd apoi prin Ng5 să ia sub control cîmpul d5, obținînd astfel un joc ceva mai bun. Această idee se realizează, de exemplu, dacă negrul răspunde 5... d6 după care 6. Ng5 duce la poziția studiată anterior în varianta **A,1** (vezi comentariul de la mutarea 5-a a negrului). In acest caz albul poate să joace mai întîi și 6. 0—0 cu amenințarea Ng5.

5... d7—d5

Această înaintare face inofensivă mutarea precedentă a albului și, după cum arată practica, dă negrului o egalitate deplină.

6. e4:d5 Cf6:d5
7. Nc4:d5 ...

La **7. 0—0** continuarea **7... Nc8—e6** dă negrului un joc bun, de exemplu: **8. Cc3:d5 Ne6:d5 9. Nc4:d5 Dd8:d5 10. f2—f4 0—0** cu un oarecare avantaj pentru negru (Mieses-Cigorin, Monte Carlo, 1902) sau **8. Cc3—e4** h7—h6 (mai bine 8... Ne7) **9. c2—c3 Nb4—e7 10. f2—f4 f7—f5 11. Ce4—g3 0—0** cu o poziție aproximativ egală.

7... Dd8:d5
8. 0—0 Dd5—d8

Mai slab este schimbul **8... Nb4:c3 9. Ce2:c3 Dd5—d8 10. f2—f4 e5:f4 11. Nc1:f4** cu un joc ceva mai bun pentru alb (Alehin-Bernștein, 1922) însă continuarea 8... Dd5—a5 9. a2—a3 0—0 10. Nc1—e3 Nb4:c3 11. Ce2:c3 Cc6—d4 a dat ușor negrului egalitate în partida Spielman-Reti, 1928.

9. f2—f4 e5:f4

Negrul poate încerca și alte continuări, de exemplu:

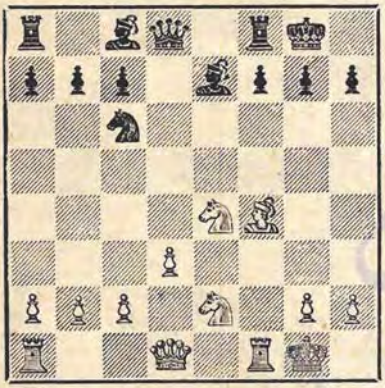
1) **9... Nc8—g4 10. f4:e5** (mai slab este 10. De1 0—0 11. Dg3 N:e2 urmat de Nd6 cu un joc bun pentru negru) **10... Ng4:e2** (continuările 10... Cd4 11. Tf4 sau 10... C:e5 11. h3 duc la un joc favorabil albului) **11. Dd1:e2 Dd8—d4+ 12.Rg1—h1** (nu însă 12. Df2 din cauza 0—0—0) **12... Nb4:c3 13. b2:c3 Dd4:c3 13. Ta1—b1** cu avantaj pentru alb;

2) 9... 0—0 10. Dd1—e1 e5:f4 (riscant este 10... Cd4 11. fe C:c2 din cauza 12. Dg3 cu atac puternic) 11. Nc1:f4 Nb4—d6 12. De1—g3 Nd6:f4 13. Ce2:f4 cu joc aproximativ egal — Konstantinopolski-Kirilov, Kiev 1933.

10. Nc1:f4 **0—0**

Mai slab este 10... Nc8—e6, după care 11. Dd1—e1 cu amenințarea 12. Dg3 dă albului un joc ceva mai bun. Mutarea din text este mai naturală.

11. Cc3—e4 **Nb4—e7**



Varianta de mai sus este luată din analizele lui Nenarokov, care apreciază în mod just că poziția la care s-a ajuns este aproximativ egală. Negrul are perechea de nebuni pe cînd albul are o mai bună dezvoltare și posibilități de atac pe coloanele centrale deschise.

B

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cb1—c3 Cb8—c6)

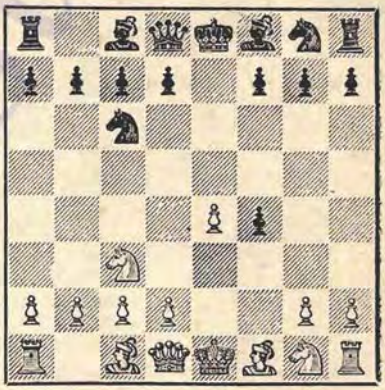
3. f2—f4 ...

Acceptarea sacrificiului de pion oferit prin această mutare, trecînd într-un fel de gambit al regelui, este aproape forțată. Mutările suplimentare făcute, Cc3 și Cc6, după cum se vede din analizele ce urmează, sînt în avantajul negrului. De aceea mutarea 3. f4 nu este considerată ca cea mai bună.

3... **e5:f4**

Negrul nu are nici un mijloc convenabil de a refuza sacrificiul pionului dacă nu ține seama de continuarea 3... Nf8—c5 care are ca scop, după 4. fe, să joace (cu un contrasacrificiu) 4... d6! 5. ed D:d6 obținînd, pentru pionul sacrificat, un atac periculos, de exemplu: 6. Cf3 Ng4 7. Ce2 0—0—0 8. c3 f5 9. d4 fe 10. Cg5 De7 etc.

Mutarea 3... Nc5 are însă o valoare independentă numai în cazul cînd survine varianta arătată mai sus deoarece albul poate să răspundă simplu 4. Cg1—f3, trecînd într-o variantă cunoscută din gambitul regelui refuzat.



I

4. Cg1—f3 ...

Continuarea interesantă 4. d2—d4, posibilă aici, este studiată în rubrica 2.

Alte mutări este îndoielnic dacă pot fi luate în considerație; astfel, de exemplu, 4. Nf1—c4 duce după 4...

Dh4+ 5. Rf1 Nc5 la o variantă a gambitului regelui, foarte favorabilă pentru negru, pe care o vom examina mai tîrziu.

4... g7—g5

Prin această mutare negrul își apără într-adevăr în chip solid pionul în plus, însă își ia obligația de a continua jocul în același stil tăios, deoarece în caz contrar s-ar putea arăta ca nefavorabilă slăbiciunea flancului regelui, provocată de mutarea g7—g5. Totuși, după cum rezultă din analizele de mai jos, mutarea 4... g7—g5 este foarte tare în această poziție și cu mult mai mult efect decît în gambitul obișnuit al regelui, după 1. e4 e5 2. f4 ef 3. Cf3.

Nenarokov recomandă **4... Cg8—f6** cu scopul de a răspunde la 5. e4—e5 cu 5... Cf6—h5 6. Nf1—c4 (sau 6. d4 d6, etc.) 6... d7—d6 7. d2—d4 d6:e5 8. 0—0 Nc8—g4 cu joc bun.

Însă ca răspuns la **4... Cg8—f6** albul poate să joace mai tare **5. d2—d4**, de exemplu: **5... Nf8—b4** (după 5... d5 6. ed C:d5 7. C:d5 D:d5 8. N:f4 etc. se ajunge la o variantă favorabilă albului, din gambitul regelui acceptat) **6. e4—e5** (de considerat este și varianta de gambit 6. d5 C:e4 7. dc C:c3 8. bc N:c3+ 9. Rf2 N:a1 10. Na3 cu un atac periculos) **6... Cf6—e4 7. Nc1—d2 Ce4:d2 8. Dd1:d2** și pare îndoielnic ca negrul să poată obține șanse mai bune decît în varianta principală. Spre regret această variantă nu a fost verificată în practică.

In partida Mason-Cigorin, 1899, negrul a încercat un sistem original de dezvoltare: **4... Cg8—e7 5. Nf1—c4 Cc6—a5**, obținînd un joc mai bun după 6. d2—d3 Ca5:c4 7. d3:c4 Ce7—g6 8. Cc3—d5 Nf8—d6. Însă albul putea să joace mai tare **5. d2—d4** d7—d5 6. e4:d5 (mai rău este 6. N:f4 de 7. C:e4 Cg6 8. Dd2 Ne6 9. 0—0—0 Dd5 ca în partida Cigorin-Winaver, 1896) 6... Ce7:d5 7. Cc3:d5 Dd8:d5 8. Nc1:f4, trecînd într-o variantă favorabilă albului, din gambitul regelui acceptat.

a

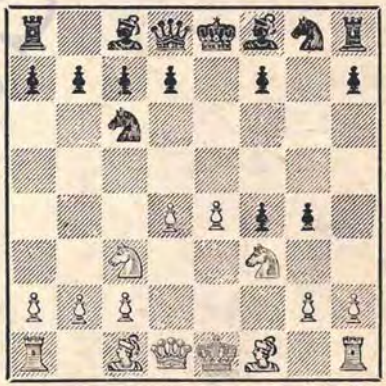
5. d2—d4 ...

De considerat este și **5. h2—h4** g5—g4 6. Cf3—g5. Această posibilitate se studiază în rubrica **b.**

Totuși, sistemul de dezvoltare care începe cu mutarea din text este ceva mai favorabil albului, deși nu poate să-i asigure totuși un joc egal.

La **5. Nf1—c4** negrul are de ales între două posibilități relativ favorabile și anume: 5... Nf8—g7 trecînd într-una din variantele gambitului calului, care se studiază în rubrica **I, B, 2, a** și 5... g5—g4, care duce după 6. d2—d4 la varianta principală, iar după 6. 0—0 la o variantă favorabilă pentru negru din gambitul Polerio—Muzio (vezi gambitul calului, varianta **I,B,1).**

5... g5—g4



Ca și în gambitul obișnuit al regelui, negrul nu poate renunța la această mutare tăioasă. Să lămurim aceasta prin următoarele variante:

1) **5... Nf8—g7** 6. d4—d5! Cc6—e5 7. d5—d6! (această înaintare este și mai tare decît 7. Cd4 d6 8. Nb5+ Nd7 9.

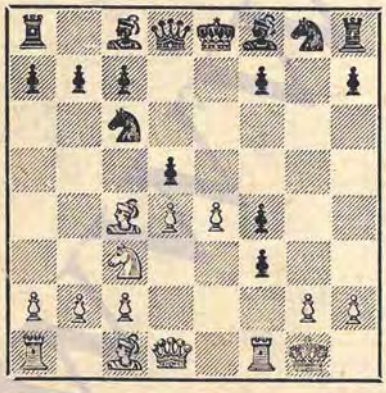
Cf5 Nf6 10.h4 h6 sau decît 7.h4 h6 8. g3) 7... Ce5:f3+ 8. Dd1:f3 c7:d6 9. h2—h4 h7—h6 10. Nf1—c4 d6—d5 11. Cc3:d5 Cg8—f6 12. h4:g5 h6:g5 13. Th1: h8+ Ng7:h8 14. Df3—c3 d7—d6 15. g2—g3 etc., cu avantaj clar pentru alb;

2) **5... d7—d6** 6. d4—d5 Cc6—e5 7. Nf1—b5+ Nc8—d7 8. Nb5:d7+ Re8: d7 (după 8... C:d7 9. Dd4 negrul pierde pionul g5) 9. g2—g3 h7—h5 (se poate juca mai întîi 9... C:f3+ 10. D:f3 şi abia după aceea 10... h5) 10. g3:f4 Ce5:f3+ 11. Dd1:f3 g5—g4 12. Df3—d3 Dd8—h4+ 13. Re1—e2 cu un mic avantaj pentru alb — dintr-o partidă prin corespondenţă jucată în 1892.

6. Nf1—c4 ...

Incercarea de a evita variantele obişnuite prin 6. Cf3—e5 Cc6:e5 7. d4: e5 Dd8—h4+ 8. Re1—e2 a dat albului, într-o partidă prin corespondenţă jucată în 1889, după 8... b7—b6 9. Dd1 —d3 f4—f3+ 10. g2:f3 g4:f3+ 11. Re2 —d1 un joc bun. Totuşi negrul putea să obţină avantaj prin 8... f4—f3+ 9. g2:f3 g4:f3+ 10. Re2—d3 b7—b6, etc.

6... g4:f3
7. 0—0 d7—d5!



Acest sacrificiu de pion constituie unicul răspuns corect care asigură negrului avantajul, cu toate că poziţia devine extrem de complicată.

Pentru negru sînt acceptabile într-adevăr şi alte cîteva continuări, însă nici una dintre ele nu îi dă şanse atît de reale de a obţine avantaj, ca mutarea din text:

1) **7... Cc6:d4** (rău este 7... Nh6 din cauza 8. N:f7+ urmat de D:f3 cu un atac puternic, la fel şi 7... fg din cauza 8. N:f7+ R:f7 9. Dh5+ Rg7 10. Dg4+ urmat de T:f4+ cu poziţie cîştigată pentru alb) **8. Nc4:f7+** (la 8. D:d4 urmează 8... Dg5! şi negrul cîştigă cel puţin o figură) **8... Re8:f7 9. Nc1:f4 c7—c5!** (după 9... Df6 continuarea 10. Cd5 Dg6 11. T:f3 C:f3+ 12. D:f3 Cf6 13. Ne5 dă albului o poziţie puternică de atac) **10. Nf4—e5 Nf8—g7 11. Tf1:f3+ Cd4:f3+ 12. Dd1: f3+ Cg8—f6 13. Cc3—d5 d7—d6** şi atacul albului s-a epuizat („Desch.derea modernă").

Această variantă poate fi realmente avantajoasă pentru negru însă înainte de a face o apreciere definitivă este necesară demonstrarea avantajului negrului în varianta **8. Nc1:f4** (în loc de 8. N:f7+) care dă albului, la o dezvoltare excelentă, un atac puternic pentru figura sacrificată. „Bilguer"-ul continuă cu 8... Dd8—f6 9. Cc3—d5 Df6—g7 10. Cd5:c7+ Re8—d8 11. Tf1:f3 Cd4:f3+ 12. Dd1:f3 Dg7—d4+ cu avantaj pentru negru, însă este greu de înţeles tendinţa aceasta a albului de a face sacrificii cu orice preţ. Jucînd simplu 11. g2—g3 (în loc de 11. T:f3) albul poate obţine o poziţie în care negrul nu mai poate nutri nici un fel de speranţe de a obţine avantaj (Keres);

2) **7... Nf8—g7** (rău este 7... Dg5 din cauza 8. T:f3 C:d4 9. N:f7+ Rd8! 10. T:f4 Nc5 11. Rh1 d6 12. b4 Nb6 13. e5! cu atac decisiv) **8. Nc1:f4! Ng7:d4+ 9. Rg1—h1 Nd4:c3** (slab este 9... fg+ 10. R:g2 N:c3 din cauza 11. N:f7+ R:f7 12. Dh5+ Re7 13. bc Cf6 14. Ng5 etc.) **10. Nc4:f7+ Re8:f7 11. Dd1—d5+ Rf7—e8** (într-o partidă prin corespon-

denţă Keres-Wilkins, 1933, negrul a continuat cu 11... Rg7 şi a fost nevoit să cedeze după 12. T:f3 Nf6 13. e5 Ne7 14. Tg3+ Rf8 15. T:g8+) **12. Dd5—h5+ Re8—e7 13. b2:c3** (de considerat este şi 13. e5) **13... Cg8—f6 14. Nf4—g5 Cc6—e5 15. Ng5:f6+** (o atenţie serioasă merită şi încercarea 15. T:f3 C:f3 16. D:f3) **15... Re7:f6 16. Dh5—f5+ Rf6—g7 17. Df5:e5+ Dd8—f6 18. De5—g3+ Df6—g6** cu şah etern.

8. e4:d5 ...

La 8. Cc3:d5 este neplăcută continuarea 8... Nc8—g4 9. g2:f3 Ng4—h3.

8... Nc8—g4
9. Tf1—e1+ ...

Combinaţia 9. d5:c6 f3—f2+ 10. Tf1:f2 Ng4:d1 11. c6:b7 Ta8—b8 12. Nc4—b5+ Re8—e7 13. Nc1:f4 Nd1—g4 14. Ta1—e1+ Ng4—e6 15. Nf4—e5 f7—f6 16. Ne5:c7! este în adevăr frumoasă, dar absolut incorectă. Mijlocul cel mai simplu pentru a-i demonstra incorectitudinea este 11... Nd1—g4 (în loc de 11:.. Ta8—b8) 12. Nc4—b5+ Ng4—d7 13. Cc3—d5 Ta8—b8 (nu 13... Nd6 din cauza 14. Te2+ Ce7 15. T:e7+!) 14. Nc1:f4 Tb8:b7 15. Ta1—e1+ Nf8—e7 16. Te1:e7+ Dd8:e7 şi negrul câştigă.

O altă posibilitate de atac constă în **9. Dd1—e1+** dar şi la aceasta negrul are suficiente resurse de apărare, de exemplu: 9... Nf8—e7 10. Nc1:f4 (sau 10. De4 f5 11. D:f4 Nd6 12. Te1+ Rf8 etc.) 10... Cc6:d4 11. Nf4—e5 Cd4—e2+ 12. Cc3:e2+ f3:e2 13. Nc4:e2 Ng4:e2 14. De1:e2 f7—f6.

9... Cg8—e7
10. Cc3—e4 ...

Sau 10. g2:f3 Ng4—h3 11. Nc1:f4 Th8—g8+ 12. Nf4—g3 Cc6—a5 13. Nc4—b5+ c7—c6 14. Cc3—e4 Nf8—g7 15. Rg1—h1 Dd8:d5 16. c2—c4 Dd5—d7 cu avantaj pentru negru.

10... Nf8—g7
11. g2:f3 Cc6—a5
12. Nc4—f1 Ng4—h5

Poziţia din diagramă este, fără îndoială, în avantajul negrului, cu toate că albul mai păstrează oarecare şanse de atac. Este posibilă continuarea 13. c4 Tg8 14. Rf2 b5 15. Cc5 Rf8 16. N:f4 C:c4 cu avantaj evident pentru negru.

Astfel, gambitul studiat nu este pe deplin corect din punct de vedere teoretic, însă practic el dă albului şanse frumoase de atac şi cere negrului o apărare extrem de precisă. Acest gambit aproape că nu a fost întrebuinţat în practica turneelor şi de aceea este foarte greu de făcut asupra lui o apreciere definitivă.

b

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cb1—c3 Cb8—c6 3. f2—f4 e5:f4 4. Cg1—f3 g7—g5)

5. h2—h4 ...

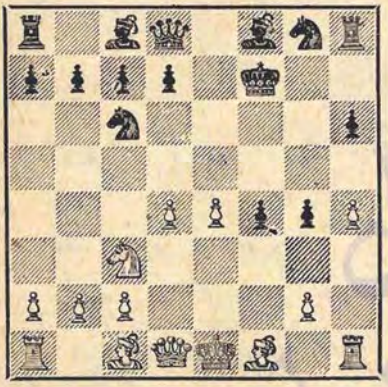
Gambitul care începe cu această mutare este de asemenea nefavorabil albului. Apărarea negrului este legată de şi mai puţine greutăţi decît în gambitul obişnuit al lui Allgaier (care nici el nu este tocmai corect).

5... g5—g4
6. Cf3—g5 h7—h6

Fără îndoială, mai slab este 6... d7—d5 la care albul nu este cîtuşi de puţin obligat să răspundă 7. ed Cd4, etc., cu şanse de atac pentru negru, ci poate continua, de exemplu, cu 7. d2—d4 salvîndu-şi după 7... h7—h6 figura prin 8. e4:d5.

Mutarea din text obligă pe alb să sacrifice imediat şi este continuarea cea mai tare.

7. Cg5:f7 Re8:f7
8. d2—d4 ...



Şahul cu nebunul, **8. Nf1—c4+**, duce după 8... d7—d5 9. Nc4:d5+ (sau 9. C:d5) 9... Rf7—g7 şi apoi Cg8—f6 la avantaj pentru negru.

Foarte slab este **8. D:g4** din cauza 8... Cf6 9. D:f4 Nd6 cu o poziţie cîştigată pentru negru.

8... d7—d5

O apărare bună pentru negru este şi **8... f4—f3** 9. g2:f3 Nf8—e7, de exemplu: 10. Nf1—c4+ d7—d5 11. Nc4:d5+ Rf7—g7 12. 0—0 Cg8—f6 13. f3—f4 Cf6:d5 14. Cc3:d5 Ne7:h4 cu avantaj pentru negru.

La **8... Cg8—f6** albul continuă cu 9. Nc1:f4; nu merge însă 9. e4—e5 d7—d5! 10. Nc1:f4 (dacă 10. ef D:f6 negrul are un pion în plus şi o poziţie solidă) 10... Cf6—h5 11. Nf1—e2 Rf7—g7 12. Dd1—d2 Nf8—e7 cu avantaj clar pentru negru — Consultanţi-Cigorin, Moscova 1901.

9. Nc1:f4 ...

După **9. e4:d5** foarte favorabilă pentru negru este continuarea 9... Dd8—e7+ 10. Re1—f2 g4—g3+ 11. Rf2—g1 Cc6:d4! 12. Dd1:d4 De7—c5 13. Cc3—e2 Dc5—b6 14. Dd4:b6 a7:b6 15. Ce2—d4 Nf8—c5 16. c2—c3 Ta8—a4 etc., ca într-o partidă a lui Capablanca, 1901.

Insuficient este şi atacul **9. Cc3:d5** f4—f3 10. g2:f3 Cg8—e7 11. Nf1—c4 Ce7:d5 12. Nc4:d5+ Rf7—g7 cu avantaj pentru negru.

9... Nf8—b4!

Teoria consideră această mutare ca singura care asigură avantaj negrului, iar pentru alte continuări dă următoarele exemple:

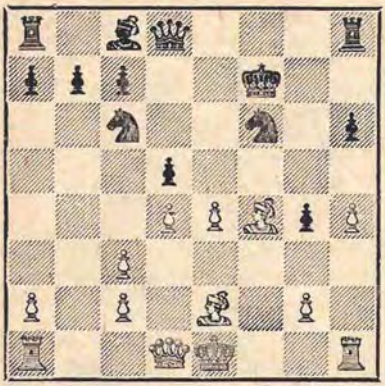
1) 9... **d5:e4** 10. **Nf1—c4+ Rf7—g6** 11. **0—0 Nf8—g7** (sau 11... D:d4+ 12. D:d4 C:d4 13. Ne5 Ng7 14. h5+ Rh7 15. Tf7 Cf5 16. C:e4 cu avantaj pentru alb) **12. h4—h5+ Rg6—h7 13. Nf4—e5 Cg8—f6** (la 13... N:e5 14. Tf7+ Ng7 15. C:e4 D:d4+ 16. D:d4 C:d4 17. Taf1 Nf5 18. c3 albul obţine avantaj la fel ca şi după 13... C:e5 14. de D:d1 15. Ta:d1 Ce7 16. Tf7) **14. Cc3:e4 Cc6:e5 15. Ce4:f6+ Ng7:f6 16. d4:e5 Nf6:e5 17. Tf1—f7+ Ne5—g7 18. Nc4—d3+ Rh7—g8 19. Nd3—c4**, etc. cu remiză prin repetare de mutări;

2) 9... **Cg8—f6 10. Nf1—d3 d5:e4 11. Nd3—c4+ Rf7—e8 12. d4—d5 Cc6—e7 13. Cc3—b5** cu avantaj pentru alb — dintr-o partidă prin corespondenţă, Romaşkevici-Kolenko, 1895.

10. Nf1—e2 ...

La **10. Nb5** urmează 10... Cge7 iar dacă **10. e5**, atunci 10... Ne6 11. Ne2 Dd7 12. 0—0 Rg7 şi negrul are o figură în plus şi o poziţie solidă.

10... Nb4:c3+
11. b2:c3 Cg8—f6



Intr-o partidă prin corespondență a urmat 12. 0—0 Rf7—g7 13. e4—e5 Cf6—e4 14. Ne2:g4 Dd8:h4 și negrul a obținut un avantaj evident.

Nu se văd nici alte căi de dezvoltare cu succes a atacului alb; de aceea trebuie preferat jocul negrului.

2

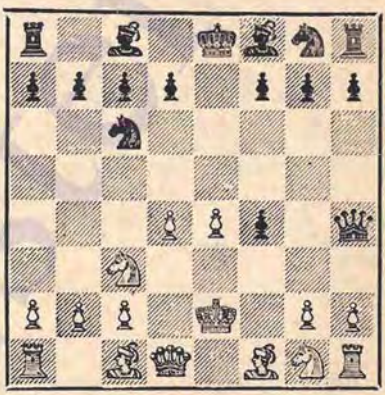
(1. e2—e4 e7—e5 2. Cb1—c3 Cb8—c6 3. f2—f4 e5:f4)

4. d2—d4 ...

Această continuare interesantă, în care albul nu numai că pierde rocada dar regele său este silit să ocupe cîmpul nefavorabil e2, a fost în veacul trecut o armă favorită a campionului lumii de atunci, Steinitz. Conform cercetărilor moderne, ea este considerată însă ca nefavorabilă pentru alb, deoarece dă posibilitate negrului de a exploata poziția nesigură a regelui alb.

4... Dd8—h4+
5. Re1—e2 ...

Este ușor de demonstrat că albul este forțat la această mutare ciudată. S-ar putea crede că acum nu este greu pentru negru să exploateze prin diferite mijloace poziția șubredă a regelui alb, însă în realitate acest lucru nu este așa de simplu. Ca o compensație a poziției nesigure a regelui său, albul are un puternic centru de pioni și posibilitatea de a cîștiga cîteva tempouri prin Cf3 și Cd5 în timp ce negrului îi este greu să-și întărească atacul. Totuși regele alb nu numai că ocupă o poziție rea dar blochează calea figurilor sale, fapt care încetinește în mod considerabil mobilizarea lor și dă timp negrului ca printr-un joc energic să obțină un avantaj evident.



5... d7—d5

Răspunsul cel mai tare; totuși și mutarea mai modestă 5... **d7—d6** este destul de bună și asigură negrului avantajul, după cum se poate vedea din următoarea analiză a lui E. A. Schmidt, 1895: **6. Cg1—f3 Nc8—g4 7. Nc1:f4** și acum **7... f7—f5!** (nu însă 7... 0—0—0 8. Re3 Dh5 9. Ne2 Da5 10. a3 sau 8... N:f3 9. D:f3 f5 10. d5 sau, în sfîrșit, 7... N:f3+ 8. R:f3! Cf6 9. Nb5 — în toate cazurile cu avantaj pentru alb) **8. Re2—e3** (favorabil negrului este și 8. d5 Ce5 9. N:e5 de 10. g3 Dh5 11. Ng2 Cf6 sau 8. e5 N:f3+ 9. R:f3 Dg4+ 10. Re3 de 11. N:e5 C:e5) **8... Dh4—e7 9. Nf1—d3 Cg8—f6 10. Nf4—**

g5 0—0—0 cu avantaj clar pentru negru.

Alte continuări sînt mai puțin favorabile negrului și dau albului un joc bun, de exemplu:

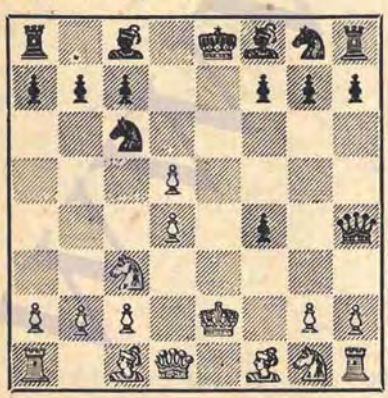
1) 5... g7—g5 6. Cc3—d5 Re8—d8 7. Cg1—f3 Dh4—h5 8. h2—h4 (în partida prin corespondență Dorrer-Cigorin, unde această poziție s-a obținut prin intervertire de mutări, albul a continuat cu 8. g3 și după 8... Cce7 9. C:e7 N:e7 10. gf g4 11. Ce1 Cf6 12. Ng2 d5 a ajuns într-o poziție inferioară) 8... Nf8—g7 și acum, conform unei analize teoretice, 9. g4 D:g4 10. Tg1 C:d4+ 11. D:d4 D:f3+ 12. R:f3 N:d4 13. T:g5 dă egalitate, dar mai bună pare mutarea simplă 9. c3;

2) 5... Cg8—f6 6. Cg1—f3 Dh4—g4 7. d4—d5 (bine este și 7. e5) 7... Cc6—e5 8. h3—h3 Dg4—h5 9. Nc1:f4 Ce5:f3 10. g2:f3 cu avantaj pentru alb — o partidă din meciul Cigorin-Steinitz, 1892;

3) 5... b7—b6 6. Dd1—d2 Nc8—a6+ 7. Re2—d1 Na6:f1 8. Cg1—f3 Dh4—h5 9. Th1:f1 g7—g5 10. Cc3—d5 0—0—0 11. Dd2—e2 f7—f6 12. a2—a4 cu avantaj pentru alb — Cigorin-Zibin, corespondență, 1901.

6. e4:d5 ...

La 6. C:d5 Ng4+ 7. Cf3 0—0—0 8. c3 (sau 8. N:f4 Cf6 etc.) 8... f5 negrul are un atac decisiv — Keres-Kunert, corespondență, 1935.



6... Nc8—g4+

Negrul poate încerca să dea șah eterm prin 6... Dh4—e7+ 7. Re2—f2 (sau Rf3) De7—h4+, etc.; însă este posibilă continuarea 7. Re2—f2 De7—h4+ 8. g2—g3! f4:g3+ 9. h2:g3! (merge și 9. Rg2, de exemplu: 9... Nd6 10. De1+ Cce7 11. hg D:d4 12. Cf3! Df6 13. Ne3 cu oarecare avantaj pentru alb) 9... Dh4:d4+ (dacă 9... D:h1 10. Ng2 Dh2 11. dc albul obține un atac care îi asigură avantajul) 10. Nc1—e3 Dd4:d1 11. Ta1:d1 Cc6—e5 12. Ne3—f4 și albul are avantaj — Cigorin-prof. Kuznețov și Morozov, consultație, 1884.

7. Cg1—f3 **0—0—0**
8. d5:c6 **Nf8—c5**

Dacă 8... Cg8—f6 9. Dd1—e1 atunci 9... N:f3+ 10. gf Te8+ 11. Ce4 Dh5 12. Rf2 duce la egalitate, în timp ce 9... Te8+ 10. Rd2 Dh5 11. Df2 Nb4 12. Nd3 Te3 13. cb+ Rb8 14. Ce5! dă albului avantaj — Cigorin-Mortimer, Paris, 1900.

Mutarea din text este mai tare.

9. Dd1—e1 ...

Dacă întîi 9. c6:b7+ atunci foarte tare este mutarea simplă 9... Rc8:b7. Merge și 9... Rb8 10. Cb5 Cf6 cu complicații favorabile negrului. Sacrificiul damei, în ultima variantă, prin 10. dc (în loc de 10. Cb5) 10... T:d1 11. R:d1 duce după 11... Df2 12. Ne2 Cf6 13. N:f4 Td8+ 14. Nd2 D:g2 15. Tf1 N:f3 urmat de Cg4 la avantaj pentru negru.

9... Dh4—h5

Această mutare simplă, care amenință 10... Te8+ dă probabil negrului avantaj.

Nesatisfăcătoare pentru negru este continuarea 9... N:f3+ 10. gf Te8+ 11. Ce4 Dh5 12. Rd2 f5 din cauza 13. Nh3! cu avantaj pentru alb.

Steinitz a considerat în analizele sale 9... Te8+ 10. Rd2 Dd8 11. Df2 Cf6 12. Nd3 şi albul păstrează figura în plus şi o poziţie mai bună.

Totuşi, în loc de 11... Cf6, este mai tare 11... Te3, mutare propusă în 1893 de Dr. V. E. Trumberg care a trimis analizele sale lui M. I. Cigorin. După părerea lui Cigorin, variantele interesante ce i-au fost comunicate răstoarnă întregul sistem de apărare începînd cu mutarea 9. De1 şi, prin urmare, reabilitează continuarea 9... Te8+ etc. Pe scurt, variantele care survin după 11... Te3 sînt următoarele: 12. Ce2 Cf6 13. C:f4 N:d4 14. C:d4 D:d4+ 15. Nd3 sau Cd3 Ce4+ şi negrul cîştigă sau 12. Nd3 N:d4 13. C:d4 (un atac puternic dă negrului şi 13. Df1 Cf6 14. Ce2 Nb6 15. Re1 T:e2+ 16. N:e2 Ce4 etc.) 13... D:d4 14. Tf1 (dacă 14. Df1 sau Dh4, atunci 14... Cf6 urmat de The8 sau Td8) 14... Cf6 15. D:f4 Ce4+ 16. C:e4 Te2+ şi negrul cîştigă.

In locul mutării, evident greşită, din această analiză, 16. C:e4, albul trebuie să joace, desigur, 16. D:e4; după 16... T:e4 17. C:e4 Te8! (nu 17... f5 din cauza 18. Cg5) 18. Te1 (rău este 18. T:f7 din cauza 18... bc etc.) 18... Te6, el are o apărare grea, dar nicidecum disperată. De aceea este mai simplă continuarea din text 9... Dh5, în locul variantelor cu mutarea 9... Te8+.

10. c6:b7+ ...

Intr-o partidă prin corespondenţă s-a jucat 10. N:f4 N:d4 11. cb+ R:b7 12. Dg3 Ch6 13. Nd2 The8+ 14. Rd1 Cf5 cu avantaj pentru negru. Atacul său compensează în orice caz figura sacrificată.

10... Rc8—b8
11. Re2—d1 Nc5:d4

Pentru figura sacrificată negrul are un atac decisiv, contra căruia albul nu are apărare satisfăcătoare. Intr-o partidă prin corespondenţă, Steinitz a continuat cu 12. Nd2 însă după 12... N:c3 13. bc N:f3+ 14. gf D:f3+ 15. Ne2 D:c3 16. Tb1 Cf6 17. Nd3 Dc6 18. Tg1 The8 negrul a obţinut repede un avantaj decisiv.

Din cele de mai sus, dar mai ales din comentariul de la mutarea a 5-a a negrului (posibilitatea 5... d6) reiese că gambitul Steinitz nu este bun pentru alb şi dă negrului, la un joc exact, un avantaj clar.

II

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cb1—c3)

2... Cg8—f6!

Teoria consideră această mutare ca fiind cea mai bună. Negrul începe imediat lupta pentru stăpînirea cîmpurilor d5 şi e4 şi pregăteşte în centru înaintarea de contraatac d7—d5, ca răspuns la atacul f2—f4. In orice caz, mutarea 2... Cf6 dă negrului un contrajoc mai activ decît 2... Cc6 şi prin

aceasta forțează pe alb la continuări mai energice.

A

3. f2—f4 ...

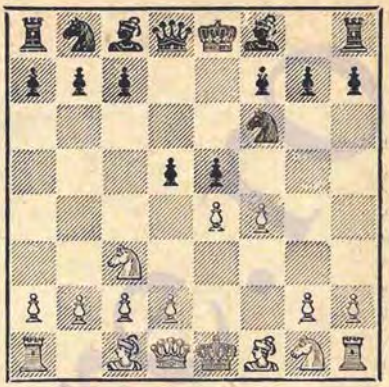
Mutarea **3. Nf1—c4** după care este posibilă trecerea în varianta principală 1. e4 e5 2. Cc3 Cc6 3. Nc4, este studiată în rubrica **B.**

După **3. Cf3,** negrul poate să treacă fie în deschiderea celor patru cai (prin 3... Cc6) fie în apărarea Philidor (prin 3... d6).

Dacă albul continuă cu **3. g2—g3** atunci este posibilă atît continuarea liniștită 3... Cc6 4. Ng2 Nc5 5. d3 d6 cît și continuarea energică **3... d7—d5 4. e4:d5 Cf6:d5 5. Nf1—g2** (la 5. Cge2 se poate juca 5... Ng4 6. Ng2 C:c3 7. bc Cc6 8. d4 Df6 cu avantaj pentru negru) **5... Nc8—e6** (joc egal dă și 5... C:c3 6. bc Nc5 7. Ce2 Cc6 8. 0—0 0—0 9. d3 Ne6 10. Ne3) **6. Cg1—e2 Cb8—c6** (de considerat este și 6... c5 7. 0—0 Cc6) **7. d2—d3** (rău este direct 7. d4 C:c3 și negrul obține avantaj atît după 8. bc Nd5 cît și după 8. N:c6+ bc 9. bc Dd5'; de asemenea după 7. 0—0 Ne7 este rău 8. d4, de exemplu: 8... C:c3 9. bc Nd5 10. f3 0—0 11. Ne3 Dd6 12. Dd3 De6 cu avantaj pentru negru) **7... Nf8—e7 8. 0—0 0—0** (dacă 8... h5 înaintarea 9. d4! dă albului un joc bun) **9. f2—f4 e5:f4 10. Ce2:f4 Cd5:f4 11. Nc1:f4** cu egalitate (Konstantinopolski).

3... d7—d5!

Singura mutare acceptabilă pentru negru, deoarece **3... d6** 4. Cf3 dă albului un avantaj evident de spațiu, iar continuarea **3... ef** este complet greșită din cauza 4. e5 De7 5. De2.



4. f4:e5 ...

După **4. ed** negrul poate să treacă la contragambitul regelui prin 4... e4; se poate juca însă și 4... C:d5 5. C:d5 D:d5 6. fe Cc6 7. Cf3 Ng4.

Prea modestă este mutarea **4. d2—d3,** după care negrul are două continuări favorabile și anume :

1) **4... Cb8—c6** (dacă 4... d4 atunci cel mai simplu este 5. Cb1 Cc6 6. Cf3 Ng4 7. Ne2 N:f3 8. N:f3 Nd6 9. fe C:e5 10. 0—0 cu un joc aproximativ egal; la o remiză rapidă duce varianta: 4... Nb4 5. fe C:e4 6. de Dh4+ 7. Re2 N:c3 8.bc Ng4+ 9.Cf3 de 10.Dd4 Nh5 11.Re3 N:f3 12.gf De1+ 13.Rf4 Dh4+ deoarece încercarea de a juca la cîștig prin 12. Nb5+ c6 13. gf, așa cum s-a jucat în partida Cigorin-Karo, Viena, 1898, nu dă rezultate din cauza continuării 13... cb 14. D:e4 D:e4+ 15. R:e4 Cd7 cu un final aproximativ egal) **5. f4:e5 Cc6:e5 6. d3—d4 Ce5—g6** (continuarea 6... Cc6 7. e5 Ce4 8. C:e4 de 9. Ne3 duce la avantaj pentru alb) **7. e4—e5** (nu însă 7. ed? C:d5 8. C:d5 D:d5 9. Cf3 Ng4 10. Ne2 0—0—0 11. c3 Nd6 urmat de The8 cu mare avantaj pentru negru, ca într-o partidă Steinitz-Lasker, 1899) **7... Cf6—e4 8. Cc3:e4 d5:e4 9. Nf1—c4 c7—c5!** și după 10. c3 cd 11. cd Nb4+ 12. Nd2 N:d2+ urmat de 0—0, teoria consideră poziția

ca fiind avantajoasă pentru negru. In această variantă este mai bine pentru alb să joace 9. Ne3;

2) **4... e5:f4 5. Nc1:f4** (sau 5. e5 d4! etc.) **5... Nf8—b4 6. e4:d5** (după 6. e5 d4! 7. ef dc 8. De2+ Ne6 9. b3 gf negrul a obținut repede avantaj în partida Cigorin-Levițki și Nenarokov, Moscova, 1899) **6... Cf6:d5 7. Nf4—d2 Nb4:c3 8. b2:c3 0—0 9. Cg1—f3 Tf8—e8+ 10. Nf1—e2 Dd8—e7** cu avantaj pentru negru — Spielman-Lasker, Petersburg, 1909.

4... Cf6:e4

I

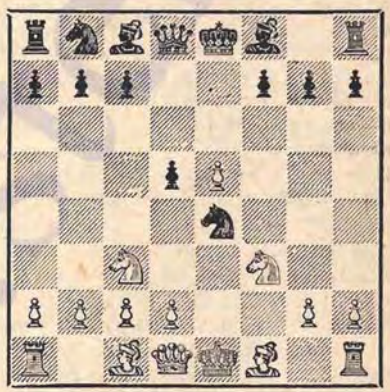
5. Cg1—f3 ...

O altă continuare este **5. Dd1—f3** care se studiază în rubrica 2.

Restul continuărilor nu sînt primejdioase pentru negru și îi dau un joc bun, după cum se poate vedea din următoarele variante:

1) **5. d2—d3 Dd8—h4+** (acest șah este foarte riscant și dă albului un joc bun; corect este 5... C:c3 6. bc d4! cu joc favorabil pentru negru, de exemplu: 7. Cf3 c5 8. Ne2 Ne7 9. 0—0 0—0 10. De1 f6; merge și 5... Nb4 după care 6. de Dh4+ duce la varianta din nota precedentă) **6. g2—g3 Ce4:g3 7. Cg1—f3 Dh4—h5 8. Cc3:d5!** (singura mutare acceptabilă deoarece continuarea recomandată de „Bilguer" 8. Tg1? C:f1 9. Tg5 Dh3 10. C:d5, a dus repede, într-o partidă din 1946, după 10... C:h2! 11. C:h2 D:h2 12. C:c7+ Rd8 13. C:a8 Dh4+ 14. Rf1 Nh3+ la pierderea partidei de către alb; aici este posibilă și mutarea 11... Dh4+ 12. Rf1 D:h2, etc.) **8... Nc8—g4 9. Nf1—g2!** (la 9. Cf4 N:f3 10. C:h5 N:d1 11. hg negrul, desigur, nu poate juca 11... N:c2+ 12. b3 și albul ciștigă nebunul, însă prin mutarea 11... Nf3 el reușește să obțină un joc aproximativ egal) **9... Cg3:h1 10. Cd5:c7+ Re8—d7** (retragerea 10... Rd8 permite albului să obțină avantaj după 11. C:a8 Cc6 12. d4!, de exemplu: 12... N:f3 13. D:f3 D:f3 14. N:f3 C:d4 15. Ng5+! urmat de 16. 0—0—0 sau 16. Td1) **11. Cc7:a8 Cb8—c6 12. Nc1—e3!** (acum la 12. d4 urmează 12... N:f3 13. D:f3 D:f3 14. N:f3 C:d4 15. Ne4 Nc5 cu un joc bun pentru negru) **12... f7—f6** (negrul nu poate juca 12... C:e5? din cauza 13. C:e5+, dar și după 12... Ne7+ 13. N:h1 T:a8 14. De2 albul are avantaj clar) **13. d3—d4 f6:e5 14. d4—d5!** cu avantaj pentru alb;

2) **5. Cc3:e4 d5:e4 6. d2—d4 e4:d3 7. Nf1:d3 Cb8—c6 8. Cg1—f3 Nf8—e7 9. Nc1—d2 Nc8—e6** cu avantaj pentru negru.



In poziția la care s-a ajuns negrul are de ales între diferite sisteme de dezvoltare: 5... Nf8—e7 (a), 5... Cb8—c6 (b), 5... Nf8—b4 (c), 5... Nc8—g4 (d) și 5... Nf8—c5 (e); continuările puțin folosite 5... g5 și 5... Nf5 nu sînt studiate separat, ci în cadrul variantei a, 5... Ne7.

a

5... Nf8—e7

Acest răspuns este considerat de teorie ca cea mai tare continuare

pentru negru, avînd ca scop efectuarea cît mai rapidă a rocadei şi înlăturarea pionului din e5 prin f7—f6.

Continuări care se întîlnesc rar sînt:

1) 5... g5 6. d3 C:c3 7. bc g4 8. Cd4 c5 9. Ce2 d4 10. Cf4 cu avantaj pentru alb;

2) 5... Nf5 (o dezvoltare prematură a nebunului) 6. d3 C:c3 7. bc Ne7 8. Ne2 urmat de rocadă, ceea ce de asemenea dă un joc mai bun albului.

6. d2—d4 ...

Acum la **6. Dd1—e2** urmează **6... f7—f5!** (după 6... C:c3 7. bc 0—0 8. g3 Nf5 9. d3 albul obţine avantaj; mai slab este 7. dc 0—0 8. Nf4 c6 9. 0—0 Cd7 cu un joc aproximativ egal, ca într-o partidă din meciul Kan-Goldenov, 1946) **7. d2—d3 Ce4—c5 8. d3—d4 Cc5—e4** cu o poziţie ceva mai bună pentru negru — Spielman-Teichman 1922. Albul a continuat cu 9. Nf4 0—0 10. h4 după care, după Grünfeld, prin 10... Nb4 11. De3 c5 negrul putea obţine un avantaj clar.

Nimic nu dă albului nici **6. d2—d3 Ce4:c3 7. b2:c3 0—0** (mai rău este 7... c5 8. d4 Cc6 9. Nd3 Ng4 10. 0—0!) **8. Nf1—e2** (8. d4 f6 9. Nd3 fe 10. C:e5 Nf5 a dus numai la egalitate în partida Pitlakowski-Gavlikowski, Szczawno Zdroj, 1950; la acelaşi rezultat a dus şi partida Florian—Lilienthal, 1949, după 10... De8 11. De2 Cd7 12. Cf3 Nd6 13. 0—0 etc.) **8... f7—f6!** 9. e5:f6 (mai bine 9. 0—0) **9... Ne7:f6 10. d3—d4 Nf6—h4+ 11. g2—g3 Nh4—e7 12. 0—0 Nc8—h3** şi negrul are avantaj.

6... **0—0**

Negrul îşi pune regele la adăpost cu scopul de a realiza repede înaintarea f7—f6, pentru a lichida pionul alb din e5.

O altă continuare bună este **6... Ne7—b4!** care duce la varianta **e.**

7. Nf1—d3 **f7—f5**

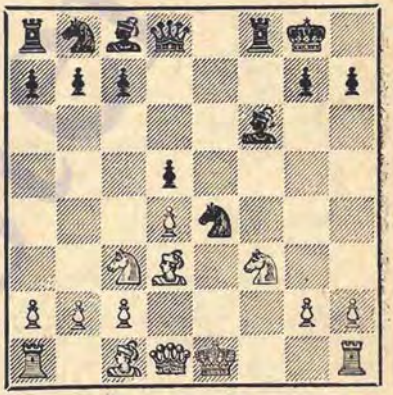
La **7... Nf8—b4** albul poate să cedeze pionul după 8. 0—0 deoarece obţine în schimb un atac decisiv.

Mai slab este **7... Nc8—f5** 8. 0—0 Nf5:d3 9. c2:d3 (Poliak-Zagorianski, Moscova, 1945) şi albul, avînd un centru puternic de pioni, păstrează o iniţiativă de lungă durată.

8. e5:f6 ...

Albul nu poate permite instalarea definitivă a calului negru la e4 şi de aceea e nevoit să schimbe.

8... **Ne7:f6!**



Mai slab este **8... Ce4:f6 9. 0—0 Cb8—c6** (la 9... Ng4 urmează 10. De1 cu avantaj pentru alb) **10. Nc1—g5 Nc8—g4 11. Dd1—e1 h7—h6** (pierde imediat 11... N:f3 12. T:f3 C:d4 din cauza 13. Th3 h6 14. N:h6) **12. Ng5—e3** (sacrificiul de figură 12. N:h6 gh 13. Dg3 Nd6 14. Ce5 din partida Spielman—Johner, 1922, a dus într-adevăr la un cîştig rapid pentru alb, însă nu albul ci negrul putea să cîştige aici prin 14... C:d4! 15. h3 De7; nimic nu dă albului nici continuarea 12. Nd2 N:f3 13. T:f3 C:d4 14. Tg3 Nc5 15. Rh1 Te8, cu joc aproximativ egal, ca în partida Spielman—Maroczy, 1922; numai mutarea 12. Ng5—e3 dă albului şanse de

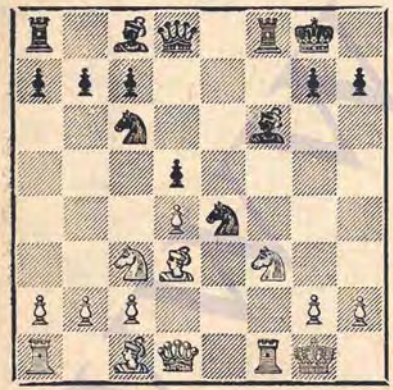
a obține avantaj) **12... Ng4:f3 13. Tf1:f3 Cf6—g4 14. Tf3:f8+ Ne7:f8 15. De1—g3** și albul stă mai bine.

Lasker a recomandat, la timpul său, continuarea **8... Ce4:c3 9. b2:c3 Ne7:f6**, însă acum **10. 0—0** (cum s-a demonstrat în concursurile sovietice prin corespondență din 1937—1938) dă albului un joc mai bun, de exemplu: **10... Cb8—c6** (dacă 10... c5, atunci albul are un atac puternic după 11. Ce5!, de exemplu: 11... N:e5 12. T:f8+ D:f8 13. Dh5!; de aceea negrul trebuie să-și îndrepte atenția asupra dezvoltării flancului damei) **11. Dd1—e1! Nc8—g4 12. Ta1—b1** urmat de Dg3 și albul are avantaj clar și șanse bune de atac.

9. 0—0 ...

Nu însă 9. C:e4 de 10. N:e4 din cauza 10... Te8. După mutarea din text negrul este însă obligat să împiedice această amenințare.

9... **Cb8—c6!**



Acest contraatac constituie cel mai bun răspuns și asigură negrului o egalitate deplină, deoarece dacă albul ia de două ori la e4 câștigînd un pion, negrul câștigă în schimb pionul central d4. Acum devine clar că recomandația lui Lasker (8... Ce4:c3 9. b2:c3) ar fi întărit numai apărarea pionului alb d4 iar mutarea din text, 9... Cc6, nu ar mai fi constituit în acest moment un contraatac cu șanse.

10. Cc3—e2 ...

La o egalitate deplină duce seria de schimburi **10. C:e4** de 11. N:e4 C:d4 12. Cg5 Nf5! 13. c3 N:g5 14. N:g5 D:g5 15. D:d4 N:e4 (Spielman-Reti, 1922) sau 10. Ne3 Nf5 11. De1 Ng6 12. Ce2 De7 13. Cf4 Nf7 etc. In acest caz albul trebuie să se mulțumească cu egalitatea, deoarece încercarea de a obține mai mult duce la un rezultat nefavorabil, de exemplu: 13. N:f5 C:f5 14. Ce6 (mai bine este 14. D:d8 Ta:d8 15. Ce6 Nd4+ 16. C:d4 C:d4 17. Ng5) 14... D:d1 15. T:d1 Tfe8! și după 16. C:c7 Tad8 17. Nf4 Te2 negrul obține un final clar favorabil — Konstantinopolski-Keres, Moscova, 1940.

10... **Cc6—b4**

Negrul forțează schimbul puternicului nebun de atac al adversarului și obține în acest mod un joc aproximativ egal.

In această poziție au fost încercate și alte continuări, de exemplu :

1) **10... Cc6—e7 11. c2—c3 Ce7—g6 12. Ce2—f4** (la continuarea propusă de Pachmann: 12. N:e4 de 13. Cd2 urmează 13... Te8 și negrul poate să-și apere în mod satisfăcător pionul din e4) **12... Cg6:f4 13. Nc1:f4 Nc8—f5 14. Dd1—c2 Nf5—g6 15. Ta1—e1 Dd8—d7** (Spielman-Loman, 1923) și acum mutarea 16. Ce5! ar fi dat albului avantaj;

2) **10... Nc8—g4 11. c2—c3 Dd8—d7 12. Ce2—f4** (sau 12. Nf4 Tae8 13. Dc2

g5 14. Ng3 Nf5 cu un joc aproximativ egal) **12... Nf6—g5** (această mutare duce la combinații complicate, favorabile albului; mai bine este 12... g5 13. Ce2 Tae8 cu un joc tăios) **13. Cf4: d5 Ng5:c1** /sau 13... D:d5 14. N:e4 D:e4 15. N:g5 cu un pion în plus pentru alb) **14. Nd3:e4 Nc1:b2 15. Dd1—b3 Ng4—e6 16. Ta1—b1 Nb2:c3 17. Cf3—g5!** și albul are un atac decisiv, de exemplu: 17... N:d4+ 18. Rh1 Rh8 19. C:h7 — Manevici-Gergenreder, corespondență, 1937—1938;

3) **10... Nc8—f5 11. c2—c3 Dd8—d7 12. Ce2—f4 Cc6—a5** (pentru a împiedica amenințarea neplăcută 13. Db3) **13. Cf4—h5 Ca5—c4 14. Ch5:f6+ Tf8: f6 15. Dd1—c2** cu un mic avantaj pentru alb — Zbandutto-Sudnițin, corespondență, 1937—1938.

11. Nd3—b5	**Nc8—d7**
12. Nb5:d7	**Dd8:d7**
13. c2—c3	**Cb4—c6**

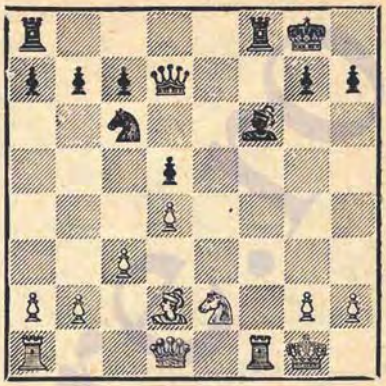
Intr-o partidă prin corespondență negrul a jucat 13... Ca6 14. Nf4 c6 dar după 15. Dd3 albul a obținut un joc mai liber.

Mutarea din text este mai naturală și asigură negrului egalitatea.

14. Cf3—d2	...

Prin astfel de mutări albul, se înțelege, nu ajunge la nici un rezultat. Și aici este mai bine, ca în variantele de mai sus, 14. Cf4 cu o întărire continuă a atacului asupra pionului d5 sau chiar Cd3, pentru a intensifica controlul asupra importantelor cîmpuri centrale e5 și c5.

14...	**Ce4:d2**
15. Nc1:d2	...



Această poziție a survenit în partida prin corespondență Gergenreder-Gostișcev, 1937—1938. Negrul a obținut repede joc egal după 15... Tad8 16. Nf4 Ce7 17. Dd2 Cg6.

Mai simplu pare, însă, 15... Tae8 care de asemenea dă negrului egalitate și o oarecare inițiativă.

Se poate trage concluzia, deci, că în varianta principală a partidei vieneze, negrul obține un joc pe deplin acceptabil.

b

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cb1—c3 Cg8—f6 3. f2—f4 d7—d5 4. f4:e5 Cf6:e4 5. Cg1 —f3)

5...	**Cb8—c6**

Această mutare nu este bună, dar cere din partea albului un joc foarte precis, deoarece, în caz contrar, negrul poate să obțină repede avantaj.

6. Dd1—e2	...

După această mutare, continuarea 5... Cc6 este complet justificată și negrul obține în toate variantele un joc excelent. Complicațiile ce se ivesc sînt foarte interesante și de aceea am ales continuarea 6. Dd1—e2 ca variantă principală.

Mutarea corectă care dă avantaj nu negrului, ci albului, este însă **6. Nf1—b5!**, de exemplu: 6... **Nf8—b4** (de asemenea 6... Ng4 7. 0—0 a6 8. N:c6+ bc 9. De1 C:c3 10. bc sau 6... Ne7 7. De2 dau albului un joc mai bun; nu este mai bună nici mutarea imediată 6... a6 7. N:c6+ bc 8. De2 C:c3 9. bc cu un mic avantaj pentru alb, ca în partida Poliak-Bondarevski, Moscova 1945) **7. Dd1—e2 Nb4:c3 8. d2:c3 0—0 9. Nc1—f4** cu avantajul perechii de nebuni și o poziție excelentă pentru alb — Tarasch-Schiffers, Hastings, 1895.

O greșeală interesantă este aici **6. Nf1—e2** Nf8—c5 7. d2—d4 la care urmează 7... Cc6:d4! 8. Cf3:d4 Dd8—h4+ 9. g2—g3 Ce4:g3 și dacă acum 10. Cd4—f3 atunci negrul cîștigă prin 10... Nc5—f2+!.

6... **Nc8—f5**

Mai slab este 6... Ce4—c5 din cauza 7. d2—d4 Cc5—e6 8. Nc1—e3 a7—a6 9. Cc3—d1 urmat de c2—c3 cu avantaj pentru alb — Mattison - Rubinstein, Praga 1931.

Prin mutarea din text negrul întărește suficient punctul e4 și oferă un sacrificiu de pion a cărui acceptare de către alb duce la pierdere rapidă.

7. De2—b5 ...

Deși negrul obține un avantaj clar după această mutare, albul nu mai are altă alegere deoarece după 7. d3 C:c3 8. bc Ne7 mutarea sa precedentă 6. De2 își pierde sensul.

7... **a7—a6**

Această clarificare imediată a poziției este mult mai energică de cît 7... **Ce4—c5 8. d2—d4 a7—a6** (continuarea 8... Nd3 9. N:d3 a6 duce, e drept, la cîștigul damei însă pentru trei figuri: 10. D:c5 N:c5 11. dc) 9. **Db5—e2 Cc5—e4 10. De2—e3 Ce4:c3 11. b2:c3 Nf5:c2 12. De3—f2 Nc2—f5 13. Cf3—h4 Nf5—e6 14. Nf1—d3** urmat de 0—0 și pentru pionul sacrificat albul are oarecare șanse de a obține un atac destul de periculos — Kan-Botvinnik, Moscova 1935.

Mutarea din text 7... a6, cum se arată în cartea turneului de la Moscova 1935, este propusă de Botvinnik și mai tîrziu prelucrată de Panov, a cărui analiză o dăm mai jos.

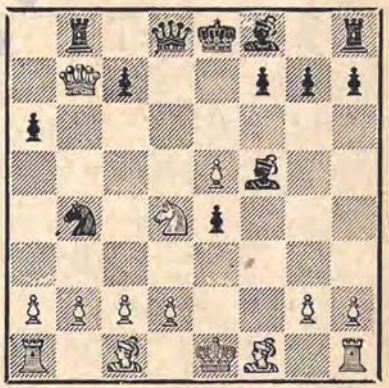
8. Db5:b7 **Cc6—b4**
9. Cc3:e4 **d5:e4**

A se vedea nota ce urmează.

10. Cf3—d4 **Ta8—b8**

Continuarea analizei este următoarea: 11. Db7—a7 Nf8—c5! 12. Da7:c5 Dd8:d4 13. Dc5:d4 Cb4:c2+ 14. Re1—f2 Cc2:d4.

Negrul, ce e drept, are un final ceva mai bun, însă după mutarea următoare 15. b2—b3 albul are la dispoziție resurse suficiente de apărare.



De aceea, este de considerat încercarea de a întări atacul negru prin 9... Nf5:e4 (în loc de 9... de). Dacă acum 10. Cf3—d4, atunci 10... Nf8—c5, amenințînd în primul rînd cîștigul damei prin 11... Tb8.

Este clar că în acest caz superioritatea poziţională a negrului compensează pionul pierdut; negrul obţine, după cît se pare, mai mult decît acea minimă superioritate de final la care ajunge analiza arătată mai sus (Keres).

c

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cb1—c3 Cg8—f6 3. f2—f4 d7—d5 4. f4:e5 Cf6:e4 5. Cg1—f3)

5... Nf8—b4

Şi această încercare de a menţine poziţia calului e4 printr-un schimb pe c3 este nefavorabilă pentru negru şi duce la avantaj pentru alb.

6. Dd1—e2 ...

Mai puţin periculoasă pentru negru este mutarea liniştită de dezvoltare 6. **Nf1—e2** la care poate să urmeze **6... Cb8—c6** (după 6... c6 sacrificiul de calitate prin 7. 0—0! Db6+ 8. d4 C:c3 9. bc N:c3 10. Na3 N:a1 11. D:a1 dă albului un atac puternic) **7. 0—0 0—0 8. Dd1—e1 f7—f6** (de considerat este şi 8... Ng4 9. d3 d4 sau 8... Nc5+ 9. Rh1 Cd4) **9. Cc3:e4 d5:e4 10. Ne2—c4+ Rg8—h8 11. De1:e4 Nb4—c5+ 12. Rg1—h1 f6:e5 13. d2—d3** (nu 13. C:e5 Tf1+ 14. N:f1 Df6) **13... Nc8—f5 14. De4—d5 Nc5—d6 15. Nc1—d2** cu un joc aproximativ egal.

6... Nb4:c3

Singura continuare logică prin care negrul caută să justifice mutarea sa precedentă.

Dacă 6... C:c3 7. dc Ne7 atunci 8. Nf4 c5 9. 0—0—0 Cc6 10. Df2 cu o puternică poziţie de atac pentru alb.

7. b2:c3 0—0
8. De2—e3! Cb8—c6

Acum negrul are unele dificultăţi în centru de care nu poate scăpa decît cu preţul slăbirii poziţiei sale.

Nici continuările de mai jos nu sînt suficiente pentru egalarea jocului:

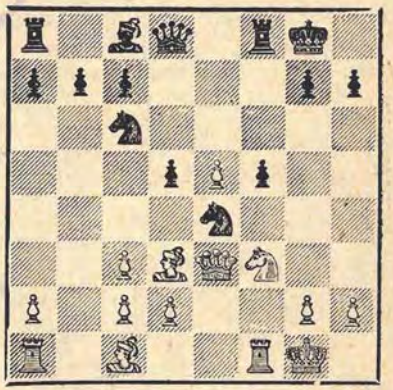
1) 8... f7—f5 9. c3—c4 c7—c6 10. c4:d5 (un joc bun pentru alb dă şi 10. d3 Da5+ 11. Nd2 C:d2 12. D:d2 D:d2+ 13. C:d2) 10... c6:d5 11. c2—c4 Cb8—c6 12. c4:d5 urmat de Nc1—b2 cu avantaj pentru alb;

2) 8... Nc8—g4 9. Nf1—e2 Cb8—d7 10. 0—0 Tf8—e8 11. c3—c4 cu avantaj pentru alb (Konstantinopolski).

9. Nf1—d3 ...

Bine este şi 9. Nf1—b5 care dă de asemenea avantaj albului.

9... f7—f5
10. 0—0 ...



Albul, avînd perechea de nebuni, un centru solid şi posibilitatea de atac pe coloanele semideschise, stă mai bine. Este posibilă continuarea **10... Nc8—e6 11. Nc1—a3 Tf8—e8 12. Ta1—b1 Ta8—b8 13. Nd3—b5** şi prin înain-

tarea c3—c4 albul obține repede avantaj. Într-o partidă din 1926, negrul a continuat greșit **10... f5—f4?** și după 11. De3—e2 Ce4—g5 12. Nc1—a3 Cg5:f3+? 13. De2:f3 Tf8—f7 14. Ta1—e1 a intrat repede într-o poziție pierdută.

d

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cb1—c3 Cg8—f6 3. f2—f4 d7—d5 4. f4:e5 Cf6:e4 5. Cg1—f3)

5... Nc8—g4

Această legare este mult mai bună decît 5... Cc6 sau 5... Nb4 și dă negrului șanse bune de egalare a jocului.

6. Dd1—e2 ...

Complicații interesante se pot ivi după mutarea liniștită **6. Nf1—e2** dacă negrul răspunde prin **6... Ng4:f3** (mai liniștit este 6... Cc6) **7. Ne2:f3. Cb8—c6** (imediat 7... Dh4+ 8. g3 C:g3 9. hg D:g3+ 10. Rf1 Nc5 11. De2 duce la avantaj pentru alb) **8. d2—d3** (de considerat este și 8. C:d5) **8... Dd8—h4+ 9. g2—g3 Ce4:g3 10. h2:g3 Dh4:g3+ 11. Re1—f1 Nf8—c5 12. d3—d4 Cc6:d4** (într-o partidă din meciul Mieses-Rubinstein, 1909, negrul a continuat mai slab cu 12... N:d4, după care mutarea 13. De2 a dat posibilitate albului de a se apăra satisfăcător) **13. Nc1—e3 Cd4:f3 14. Ne3:c5 0—0—0** cu avantaj clar pentru negru.

Se poate juca și **6. d2—d3** Ce4:c3 7. b2:c3 ca într-o partidă din meciul Mieses-Rubinstein, 1909, însă după aceasta, mutarea 7... d5—d4 a dat negrului un joc bun.

Teoria consideră că mutarea din text este cea mai tare.

6... Ce4—g5

O greșeală cunoscută este **6... Cb8—c6** din cauza 7. Cc3:e4 Cc6—d4 8. De2—d3! Ng4:f3 9. Ce4—g3! și albul cîștigă o figură.

Jucabilă este și mutarea **6... Ce4—c5** deși după 7. d2—d4 negrul nu poate continua prin 7... Ng4:f3? 8. De2:f3 Dd8—h4+ 9. g2—g3 Dh4:d4 pentru a cîștiga un pion, din cauza 10. Nc1—e3 Dd4:e5 11. 0—0—0 cu atac decisiv pentru alb (Spielman—Flamberg, 1914); el trebuie să joace simplu 7... Cc5—e6.

Negrul poate juca și **6... Ce4:c3** obținînd atît după 7. b2:c3 c7—c5 8. De2—f2 Cb8—c6 9. Nf1—b5 Nf8—e7, cît și după 7. d2:c3 c7—c6 8. Nc1—f4 Cb8-d7 9. 0—0—0 Dd8—a5 urmat de 0—0—0 un joc aproximativ egal.

7. h2—h4 ...

Kmoch propune **7. d2—d3** Nf8—e7 8. Nc1—f4 Cb8—c6 9. De2—f2 cu egalitate și se pronunță împotriva mutării **7. d2—d4** din cauza 7... Cg5—e6 8. Nc1—e3 c7—c5; după 9. 0—0—0 Cc6 el preferă poziția negrului. Este clar că această părere se bazează pe o apreciere superficială, deoarece în loc de 9. 0—0—0 albul poate să joace, de exemplu, 9. De2—b5+ și acum negrul este acela care trebuie să soluționeze problema cum să evite intrarea într-o poziție mai proastă. De aceea la 7. d2—d4 negrul trebuie să răspundă prin 7... Cg5:f3+ 8. g2:f3 Ng4—e6 cu poziție aproximativ egală (Keres).

In ceea ce privește 7. d2—d4 a se vedea și comentariul final după diagramă.

Greșită este încercarea de a cîștiga un pion prin **7. De2—b5+?** c7—c6 8. Db5:b7 din cauza 8... Cg5:f3+ 9. g2:f3 Ng4:f3 după care se amenință Dh4 mat.

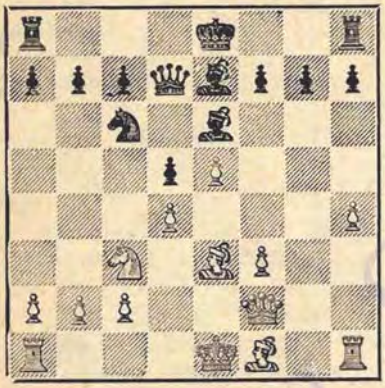
7... Cg5:f3+

La 7... Ce6 ar fi fost neplăcut răspunsul 8. Db5+.

8. g2:f3 Ng4—e6
9. d2—d4 Cb8—c6

Poate fi luat în considerare şi atacul centrului prin 9... c7—c5 după care nu este uşor pentru alb să găsească o continuare satisfăcătoare.

10. Nc1—e3 Nf8—e7
11. De2—f2 Dd8—d7



Intr-o partidă a lui Alehin, jucată în 1921, a urmat 12. 0—0—0 0—0—0 cu joc egal.

Se pare că pentru alb, în această variantă, în loc de 7. h4 este mai bine să joace 7. d2—d4. Cu toate că obţine aproximativ aceeaşi poziţie, el face economie de un tempo (h2—h4). Insă nici în acest caz albul nu obţine un avantaj decsebit.

e

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cb1—c3 Cg8—f6 3. f2—f4 d7—d5 4. f4:e5 Cf6:e4 5. Cg1—f3)

5... Nf8—e5

Cu toate că această mutare pierde un tempo preţios, ea asigură însă, pe o oarecare durată de timp, poziţia calului din e4 şi permite negrului să înceapă atacul centrului. Spre regret, această continuare este insuficient verificată în practică şi de aceea este greu de făcut o apreciere definitivă asupra ei.

6. d2—d4 ...

Aici Alehin a propus mutarea 6. Dd1—e2 cu ameninţarea 7. Cd1 şi d2—d3. Din această cauză Konstantinopolski recomandă realizarea trecerii în varianta din text, păstrînd următoarea ordine a mutărilor: 5... Ne7 6. d4 Nb4. In fond însă, mutarea 6. De2 nu este prea periculoasă deoarece poate să urmeze, de exemplu: 6... Nc5—f2+ 7. Re1—d1 Ce4:c3+ 8. b2:c3 Nf2—b6 9. Nc1—a3 c7—c5 şi este problematic dacă albul poate să transforme în avantaj decisiv superioritatea sa neînsemnată de dezvoltare.

6... Nc5—b4
7. Dd1—d3 ...

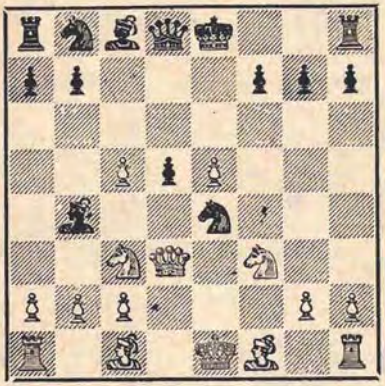
Nu se ştie dacă este corect sacrificiul de calitate 7. Nf1—d3 Ce4:c3 8. b2:c3 Nb4:c3+ 9. Nc1—d2 Nc3:a1 10. Dd1:a1, care dă albului oarecari şanse de atac.

La 7. Nc1—d2 negrul poate să continue cu 7... Ce4:d2 8. Dd1:d2 Cb8—c6 9. Nf1—c3 Nc8—g4 cu joc aproximativ egal, dar mai energică este mutarea 7... c7—c5 pentru ca la 8. Cc3:e4 d5:e4 9. Nd2:b4 să răspundă simplu prin 9... c5:b4, după care calul alb nu mai are nici un cîmp bun de retragere, de exemplu: 10. Cf3—g1 Cb8—c6 11. d4—d5? (mai bine este 11. Nb5

sau 11. c3 dar şi în acest caz avantajul negrului este evident) 11... Cc6: e5 12. Dd1—d4 Dd8—h4+ 13. g2—g3 Dh4—g5 14. Dd4:e4 0—0 cu avantaj decisiv pentru negru — Ivaşin-Borisenko, Kuibişev 1948.

7...; c7—c5

8. d4:c5 ...



Intr-o partidă Spielman—Marshall, 1927, negrul a continuat cu 8... Ce4: c5 (după Alehin şi mai energic este 8... Cc6) 9. Dd3—e3 Cb8—c6 10. Nf1—b5 Cc5—e6! 11. a2—a3 Nb4—a5 12. b2—b4 Na5—b6 13. De3—d3 0—0! 14. Dd3:d5 şi acum, după Alehin, 14... Nc8—d7 ar fi dat negrului un avantaj clar.

2

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cb1—c3 Cg8—f6 3. f2—f4 d7—d5 4. f4:e5 Cf6:e4)

5. Dd1—f3 ...

Această mutare, singura care merită a fi luată în considerare, alături de 5. Cf3, uşurează în mod considerabil apărarea negrului. Acesta dispune de cîteva continuări care îi asigură un joc pe deplin satisfăcător.

5... Cb8—c6

Să examinăm şi alte răspunsuri care asigură negrului un joc acceptabil:

1) 5... **Ce4:c3 6. b2:c3** (la 6.dc negrul nu trebuie să joace 6... Nc5 7. Nf4 c6 8. Dg3 cu un mic avantaj pentru alb, ci mai tare 6... Ne6 7. Nf4 Cd7 8. Dg3 c6 urmat de Db6 şi 0-0-0 cu un joc bun ca într-o partidă prin corespondenţă jucată în 1935—1936) 6... **c7—c5** (după 6... Ne7 7. d4 0—0 8. Nd3 albul stă ceva mai bine) **7.Nf1—b5+** (7.Dg3 Cc6 8. Cf3 Ne6 urmat de Dc7 şi 0—0—0 dă negrului un joc bun) 7... **Cb8—c6** (sau 7... Nd7 8. N:d7+ D:d7 9. Ce2 Cc6 10. d4 etc.) **8. Cg1—e2** cu oarecare iniţiativă de partea albului;

2) 5... **f7—f5 6. d2—d3** (la 6. ef C:f6 7. d4 Ne7 8. Nd3 0—0 negrul stă mai bine; de asemenea 6. Cge2 Cc6 7. d4 Cb4 8. Rd1 c5 9. Cf4 g6, ca într-o partidă prin corespondenţă Moscova—Riga 1899, dă negrului un joc mai bun) 6... **Ce4:c3 7. b2:c3 d5—d4** (altfel albul obţine prin d3—d4 un joc destul de bun) **8. Df3—g3** (continuarea 8. Nd2 dc 9. N:c3 permite negrului lovitura tactică 9... Nb4!, iar la 8. Df4 sau 8. Df2 este bine 8... Cc6 9. Cf3

Nc5) 8... **Cb8—c6 Nf1—e2 Nc8—e6 10. Ne2—f3** (la 10. Tb1 este bine 10... Nd5 11. T:b7 dc) **10... Dd8—d7** (mai rău este, după Reti, 10... Nd5 11. Ce2 N:f3 12. D:f3 dc 13. Tb1!) **11. Cg1—e2 Nf8—c5!** (într-o partidă Spielman-Levenfiş, Karlsbad 1911, după 11... dc 12. Ne3 Cb4 13. 0—0! etc., albul a obţinut o poziţie excelentă de atac) **12. c3—c4 0—0 13. 0—0 Ne6:c4!** cu avantaj de partea negrului — Spielman-Romanovski, Moscova 1925.

Mutarea din text (5... Cc6) este cea mai des întîlnită, însă se poate să nu fie cea mai tare, dacă o comparăm cu cea examinată acum 5... f5.

6. Nf1—b5 ...

Nu însă 6. Cc3:e4? din cauza 6... Cc6—d4 7. Df3—f4 d5:e4 8. Nf1—c4 Nc8—f5 9. c2—c3 g7—g5! cu poziţie cîştigată pentru negru — Boroş-Lilienthal, Budapesta, 1933.

6... Ce4:c3
7. b2:c3 Dd8—h4+

Se poate juca şi **7... Nf8—e7** 8. d2—d4 0—0 9. Nb5—d3 f7—f6 (după 9... Ne6 urmează 10. Ch3 Nh4+ 11. Cf2 cu oarecare avantaj pentru alb) 10. Df3—h5 g7—g6 11. Nd3:g6 (mai slabă este continuarea 11. De2 fe 12. de C:e5!) 11... h7:g6 12. Dh5:g6+ Rg8—h8 cu remiză — Hromadka-Lasker, 1923.

Nu se poate preciza dacă este mai bună decît mutarea simplificatoare din text, continuarea **7... a7—a6** 8. Nb5:c6+ b7:c6, de exemplu: 9. Df3—g3 (9. Ce2 Dh4+ 10. Cg3 Dc4 a dat negrului un joc bun în partida Kasparian-Frydman, Kiev 1940) 9... Nc8—f5 (de asemenea şi după 9... Dd7 10. d3 Dg4 11. Df2 etc., negrul are oarecare dificultăţi) 10. d2—d3 Nf5—g6 11. Cg1—e2 cu avantaj pentru alb — Hadîşin-Levin, 1947.

8. g2—g3 Dh4—e4+
9. Df3:e4 d5:e4
10. Nb5:c6+ ...

După 10. d2—d4 e4:d3 albul sau pierde un pion după 11. c2:d3 Nc8—d7 sau permite negrului să obţină un joc excelent după 11. Nb5:c6+ b7:c6 12. c2:d3 Nc8—f5.

10... b7:c6
11. Cg1—e2 Nf8—e7

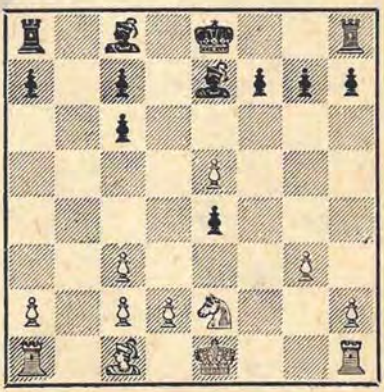
Acest răspuns, cel mai tare împotriva ameninţării Th1—f1—f4, înlătură orice pericol pentru negru.

Alte continuări sînt mai slabe, după cum arată variantele de mai jos, încercate în practică:

1) **11... Nc8—a6** 12. Th1—f1 g7—g5 13. Tf1—f6 0—0—0 14. Tf6:c6 Na6—b7 15. Tc6—f6 Nb7—d5 16. d2—d4 cu avantaj clar pentru alb;

2) **11... Nc8—b3** 12. Ce2—f4 Nh3—g4 13. d2—d4 g7—g5 14. Cf4—g2 Nf8—e7 15. h2—h3 Ng4—e6 16. Cg2—e3 h7—h5 17. Ta1—b1 0—0—0 18. a2—a4 şi albul are un joc ceva mai bun.

In locul mutării din text, Tartakover recomandă 11... c6—c5.



Poziţia negrului trebuie considerată ca ceva mai bună, deoarece mai curînd sau mai tîrziu perechea de nebuni îşi va dovedi forţa, pe cînd albul nu are posibilităţi reale de a ataca pionul e4.

Este posibilă, de exemplu, următoarea continuare: **12. Th1—f1** (şi după 12. Cd4 Nd7 13. Tb1 0—0 14. Tf1 Tab8 negrul obţine avantaj) **12... 0—0 13. Tf1—f4 f7—f6!** (Hromadka-Spielman, 1926) şi acum atît **14. T:e4** Nf5 15. Tc4 fe 16. T:c6 Nd6 cît şi **14. ef** N:f6 15. T:e4 Nf5 16. Tc4 N:c2 (17. T:c6? Tae8) dau negrului avantaj.

Din aceste analize rezultă că mutarea 5. Df3 este mai puţin favorabilă pentru alb decît continuarea obişnuită 5. Cf3.

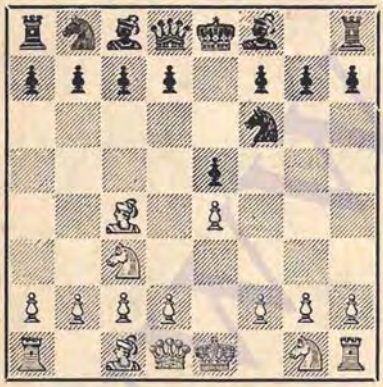
B

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cb1—c3 Cg8—f6)

3. Nf1—c4 ...

Pentru a obţine avantaj de dezvoltare albul renunţă la mutarea imediată f2—f4, însă permite negrului să organizeze un contrajoc eficace în centru.

Mutarea 3. Cg1—f3 duce după 3... Cb8—c6 la jocul celor patru cai.



I

3... Nf8—c5

Mutarea cea mai tare este, desigur, **3... Cf6:e4!**, care se studiază în rubrica 2.

Mutarea din text duce, de obicei, la gambitul regelui refuzat.

Negrul poate să continue şi în alte moduri deoarece mutarea precedentă a albului îi dă o mai mare posibilitate de alegere a mutărilor.

1) după **3... Cb8—c6** 4. d2—d3 Nf8—b4 se ajunge la varianta care a fost studiată în capitolul **I, A**, care dă un joc aproximativ egal;

2) pe deplin acceptabilă este de asemenea şi mutarea **3... Nf8—b4**; la **4. d2—d3** urmează **4... c7—c6 5. Cg1—e2** (după 5. Ng5 d5 6. N:f6 gf 7. ed cd 8. Nb5+ Re7! negrul are avantaj clar) **5... d7—d5 6. e4:d5 c6:d5 7. Nc4—b5+ Nc8—d7 8. Nb5:d7+ Cb8:d7 9. 0—0 0—0 10. d3—d4** cu joc aproximativ egal — Ravinski-Smislov, Moscova 1942. La **4. a2—a3** urmează **4... Nb4:c3 5. d2:c3 d7—d6 6. Dd1—e2 Nc8—e6** cu egalitate—Klaman-Lilienthal, al XV-lea campionat al U.R.S.S., 1947;

3) se poate juca şi imediat **3... c7—c6**, de exemplu: **4. Cg1—f3** (la 4. f4, într-o partidă jucată în 1945, negrul a sacrificat un pion şi a obţinut un joc frumos după 4... d5 5. ed C:d5 6. N:d5 cd 7. fe d4 8. Ce4 Cc6, dar şi mai simplu era 4... ef trecînd într-o variantă a gambitului nebunului favorabilă negrului) **4... d7—d5 5. e4:d5** (aci merge şi 5. Nb3) **5... c6:d5 6. Nc4—b5+ Nc8—d7** şi acum s-a obţinut cu culorile inversate o poziţie cunoscută din partida italiană cu un tempo în plus pentru alb.

4. d2—d3 ...

Înaintarea 4. f2—f4 este prematură şi dă negrului un atac decisiv după **4... Nc5:g1! 5. Th1:g1 0—0** (bine este şi 5... C:e4 6. N:f7+ R:f7 7. C:e4 Te8) **6. d2—d3** (la 6. fe urmează 6... C:e4) **6... d7—d5 7. e4:d5 e5:f4 8. Nc1:f4 Nc8—g4 9. Dd1—d2 b7—b5! 10. Cc3:b5 Tf8—e8+ 11. Re1—f1 Te8—e2.**

La **4. f2—f4 Nc5:g1 5. Th1:g1** negrul poate să joace şi direct **5... d7—d5** ceea ce după **6. e4:d5** (nu este mai

bine nici 6. N:d5 Ng4 7. Ce2 C:d5 urmat de ef sau 6. fe dc 7. ef D:f6) 6... **0—0 7. d2—d3 e5:f4** duce la poziția din partida menționată mai sus. Insă se poate juca și continuarea **7... Tf8—e8 8. f4—f5 e5—e4 9. d3—d4 e4—e3** cu avantaj pentru negru — Havin-Poliak, 1948.

4... d7—d6
5. f2—f4 ...

Varianta 5. Cf3 Cc6 duce la partida italiană, iar mutările 5. Ne3 și 5. Ng5 au fost examinate în varianta **I, A,** nota de la mutarea 4-a a negrului.

Dăm mai jos încă un exemplu din practică: **5. Nc1—e3 Cb8—d7 6. Dd1—f3** (mai bine 6. Cf3 cu joc egal) **6... c7—c6 7. Cg1—e2 0—0 8. h2—h3** (corect este 8. a4) **8... b7—b5 9. Nc4—b3 a7—a5 10. a2—a3 Nc5:e3 11. f2:e3 Cd7—c5 12. Nb3—a2 b5—b4** cu inițiativă pentru negru — Havin-Poliak, Vilnius, 1949.

La complicații interesante poate duce mutarea **5. Cc3—a4** dacă negrul răspunde cu sacrificiul tăios de pion **5... Nc5—b4+ 6. c2—c3 d6—d5 7. e4:d5 Nb4—d6**, de exemplu: **8. d3—d4** (într-o partidă Keres—Fine, 1938, albul a continuat slab 8. Ne3 0—0 9. Cc5 b6 10. Ce4 Nb7 11. Ng5 Cbd7 și curînd a trebuit să dea înapoi pionul în plus) **8... Cb8—d7** (suficientă pentru egalare este continuarea 8... a6 9. Cc5 ed 10. cd 0—0 etc.) **9. Nc4—e2 0—0 10. c3—c4 b7—b5** (bine este și 10... ed 11. D:d4 Te8) **11. c4:b5 Cf6:d5 12. Ca4—c3 Nc8—b7 13. Cg1—f3** (Toluș-Keres, Pernau 1947) și acum **13... Tf8—e8** ar fi dat negrului un atac excelent atît după 14. 0—0 e5—e4 cît și după 14. d4:e5 Cd7:e5.

La 5. Cc3—a4 negrul poate, desigur, să continue și liniștit cu 5... Cb8—c6 6. Ca4:c5 d6:c5 7. f2—f4 Nc8—g4 8. Cg1—f3 0—0 cu un joc aproximativ egal — Estrin - Tarasov, Leningrad 1949.

5... Cb8—c6

Acum este prematură mutarea agresivă **5... Cf6—g4** din cauza 6. f4—f5, de exemplu: 6... Cg4—f2? 7. Dd1—h5 0—0 8. Nc1—g5 Dd8—d7 9. Cc3—d5 cu poziție cîștigată pentru alb sau 7... h7—h5 8. Cg1—h3 Dd8—h4+ 9. Re1—f1 Nc5—e3 10. Cc3—d5 cu avantaj clar. Acceptabil este însă **5... Nc8—g4** 6. Cg1—f3 Cb8—c6 sau chiar **5... Nc8—e6** prin care se ajunge la poziții cunoscute din gambitul regelui refuzat, care se studiază mai departe.

6. f4—f5 ...

La această variantă (cu mutarea Cb1—c3), spre deosebire de gambitul regelui (unde prin intervertire de mutări se joacă Cg1—f3 în loc de Cb1—c3), înaintarea f4—f5 este favorabilă deoarece negrul nu poate să ajungă repede la înaintarea în centru d6—d5 favorabilă din punct de vedere poziționat.

După 6. Cg1—f3 se ajunge la o poziție din gambitul regelui refuzat.

6... Cc6—d4

Pentru a juca c7—c6 urmat de d6—d5, ceea ce este fără îndoială cel mai logic plan de joc în această situație.

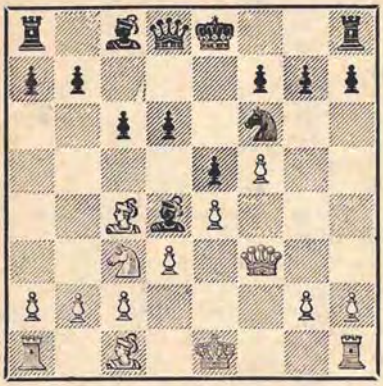
7. Cg1—f3 ...

La 7. Nc1—g5 c7—c6 8. a2—a3 b7—b5 9. Nc4—a2 Dd8—b6 10. Cg1—f3 a7—a5 negrul renunță într-adevăr la înaintarea d6—d5, dar obține în schimb un contrajoc puternic pe flancul damei.

7... c7—c6
8. Cf3:d4 Nc5:d4

De asemenea de considerat este și 8... e5:d4 9. Cc3—e2 d6—d5 10. e4:d5 Cf6:d5 sau 10... Nc8:f5 cu joc bun pentru negru.

9. Dd1—f3 ...



Negrul joacă totuşi 9... d6—d5! şi după 10. e4:d5 Nd4:c3+ 11. b2:c3 c6:d5 obţine un joc aproximativ egal.

2

(1. e2—e4 e7—e5 2. Cb1—c3 Cg8—f6 3. Nf1—c4)

3... **Cf6:e4!**

O posibilitate tactică prin care negrul elimină importantul pion central al albului şi care pune la îndoială corectitudinea mutării precedente. După cum arată jocul practic, după 3...C:e4 survine, într-adevăr, o poziţie foarte grea care însă nu este nicidecum dezavantajoasă pentru negru. Albul este silit să simplifice jocul pentru a evita înrăutăţirea decisivă a poziţiei sale.

4. Dd1—h5 ...

Răspunsul cel mai tăios care dă albului relativ cele mai bune şanse.

Posibilităţile care survin după **4. Cg1—f3** sînt studiate în analiza partidei ruse, iar luarea **4. Cc3:e4** d7—d5 dă negrului un joc excelent, de exemplu: 5. Nc4—d3 d5:e4 6. Nd3:e4 Nf8—c5 7. Cg1—f3? f7—f5.

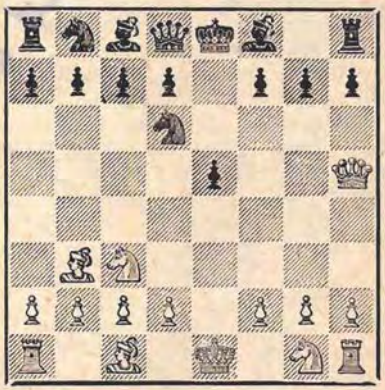
Avantaj dă negrului şi continuarea **4. Nc4:f7+** Re8:f7 5. Cc3:e4 d7—d5 6. Dd1—f3+ (la 6. Dh5+ g6 7. D:e5 cîştigă 7... Nh6) 6... Rf7—g8 7. Ce4—g5 Dd8—d7! şi albul nu îşi mai poate întări atacul.

4... **Ce1—d6**

5. Nc4—b3 ...

O continuare foarte riscantă. Albul obţine, într-adevăr, un oarecare atac pentru pionul sacrificat, însă la un contrajoc corect negrul ajunge în avantaj.

Din punct de vedere obiectiv este mai bună continuarea simplificatoare **5. Dh5:e5+** Dd8—e7 6.De5:e7+ Nf8:e7 7. Nc4—b3 Cd6—f5 8. Cg1—f3 c7—c6 9. 0—0 d7—d5 — Sämisch-Rubinstein, 1926, cu toate că şi în acest caz poziţia negrului este de preferat. Faptul că albul este silit să caute atît de timpuriu continuări de egalare a jocului, demonstrează în mod evident că mutarea 3. Nf1—c4 nu este bună.



5... **Cb8—c6**

Singura posibilitate de a obţine vreun avantaj în deschidere, însă această mutare atrage după sine mari complicaţii.

La egalitate duce uşor 5... **Nf8—e7** 6. **Cg1—f3** (sau 6. D:e5 0—0) 6... **Cb8—c6** şi dacă 7. **Cf3:e5** atunci nu 7... **Cc6:e5** 8. Dh5:e5 0—0 9. Cc3—d5 Tf8—e8 10. 0—0 Ne7—f8 11. De5—f4 c7—c6 12. Cd5—e3 cu avantaj pentru alb (Alehin-Euwe, meci 1935) ci imediat 7... **0—0** (este posibilă şi recomandarea lui Euwe 7... g6 8. De2 0—0, de asemenea cu egalitate). Dacă acum albul continuă cu 8. Cc3—d5 atunci urmează 8... Cc6—d4 9. 0—0 Cd4:b3 10. a2:b3 Cd6—e8 cu joc aproximativ egal (Alehin).

După mutarea din text albul poate să cîştige forţat calitatea, însă rămîne mult în urmă cu dezvoltarea şi se expune unui atac puternic care din punct de vedere practic poate fi considerat decisiv.

6. Cc3—b5 ...

La o continuare liniştită a dezvoltării, albul poate să rămînă fără un pion şi fără şanse reale de atac, de exemplu: 6. **Cg1—f3 g7—g6!** sau chiar **6. d2—d3 Nf8—e7** (şi mai tare este aici, probabil, 6... g6 7. De2 Ng7 8. Cf3 Cf5 cu avantaj clar pentru negru) **7. Cg1—f3 g7—g6** (mai tare este continuarea recomandată de Alehin 7... 0—0 8. h4 Cd4! 9. Cg5 h6 şi dacă acum 10. Nd5 atunci 10... Ce6! şi albul nu are continuări bune de atac) **8. Dh5—h3** (şi 8. Dg4 h5 9. Dh3 Cf5 10. g4 Cfd4 dă negrului avantaj) 8... **Cd6—f5** 9. **g2—g4 Cf5—d4** 10. **Nc1—h6** (Alehin-Levitki, Petersburg 1913) şi acum, după Alehin, **10... Ne7—f8!** ar fi dat negrului avantaj.

Prin mutarea 6. Cb5 se începe un atac interesant asupra punctului f7. Unica posibilitate de respingere a atacului este sacrificiul calităţii.

6... g7—g6

Forţat, deoarece mutările damei provoacă pierderea turnului din a8.

7. Dh5—f3 f7—f5

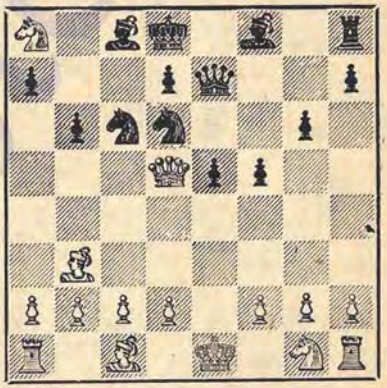
Mai slab este 7... Cf5 din cauza 8. g4, de exemplu: 8... a6 9. gf ab 10. fg sau 8... Ch6 9. g5 Cf5 10. Dd5 — în ambele cazuri cu avantaj clar pentru alb.

8. Df3—d5 Dd8—e7

Acceptabil pentru negru este şi 8... Df6, de exemplu: 9. C:c7+ Rd8 10. C:a8 b6 11. Df3 Nb7 12. h4 Cd4 13. Dh3 Nh6 14. d3 N:c1 15. T:c1 e4 cu atac puternic pentru negru — Viahirev-Verlinski, Petersburg, 1909.

Mutarea 8... De7 duce la o poziţie similară, însă poziţia damei la e7 pare ceva mai activă decît la f6.

9. Cb5:c7+ Re8—d8
10. Cc7:a8 b7—b6



Poziţia la care s-a ajuns este critică pentru aprecierea întregii variante cu mutarea 5... Cc6. Dacă ea s-ar arăta nefavorabilă pentru negru atunci ar trebui să se dea preferinţă continuării 5... Ne7 care egalează jocul fără pretenţii de obţinerea unui avantaj în deschidere.

De fapt, după sacrificiul forţat al calităţii, negrul are o poziţie puternică de atac, cu o mai bună dezvoltare, în timp ce albul întîmpină mari dificultăţi în apărarea poziţiei sale.

Să examinăm unele din continuări întîlnite în practică:

1) **11. d2—d3 Nc8—b7 12. h2—h4** (se amenință 12... Cd4 cu cîștigul damei; acum, la această mutare urmează contraatacul Ng5) **12... f5—f4!** (mai tare decît 12... h6 13. C:b6 ab 14. Df3 Cd4 15. Dg3 cu avantaj pentru alb) **13. Ca8:b6** (probabil mai bine este direct 13. Df3 fără pierdere de timp) **13... a7:b6 14. Dd5—f3 Cc6—d4 15. Df3—g4 Nf8—h6 16. Cg1—f3 Cd4:f3+ 17. g2:f3 e5—e4!** și negrul a obținut repede avantaj — dintr-o partidă prin corespondență jucată în 1936;

2) **11. Ca8:b6** (și după 11. Df3 Nb7 12. d3 Cd4 13. Dh3 f4 negrul stă mai bine) **11... a7:b6 12. Dd5—f3** (în partida Karseladze-Malashia, Tbilisi 1949, negrul a obținut de asemenea avantaj după 12. Cf3 Nb7 13. Rf1 Ng7 14. d4 f4! 15. de C:e5) **12... Nc8—b7 13. Df3—d1** (o astfel de retragere nu poate să dea un rezultat bun) **13... Cc6—d4 14. Cg1—f3 Nb7:f3 15. g2:f3 e5—e4 16. f3—f4 Nf8—h6 17. d2—d3 Th8—e8** cu avantaj pentru negru.

Cu toate că pe baza acestor două exemple este încă prematură o apreciere definitivă a poziției din diagramă, totuși este clar că pentru calitatea sacrificată negrul are un atac puternic care îi dă excelente șanse de a obține avantaj decisiv. De aceea trebuie să considerăm că varianta care începe cu mutarea 5. Nb3 este riscantă pentru alb; în locul ei trebuie recomandat schimbul 5. D:e5+ care egalează jocul.

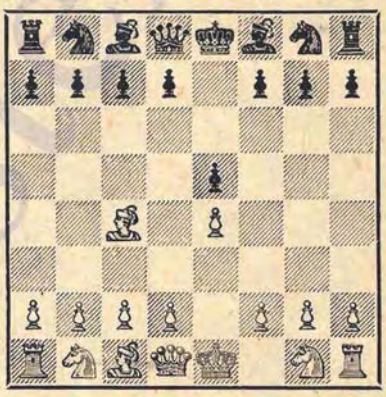
DESCHIDEREA NEBUNULUI

1. e2—e4 **e7—e5**
2. Nf1—c4 ...

Această mutare caracterizează deschiderea nebunului regelui, care a fost adeseori folosită în trecut, dar care a dispărut aproape complet din repertoriul de deschideri al concursurilor moderne.

Ideea mutării din text este tendința de a submina centrul prin f2—f4, după o prealabilă dezvoltare a cîtorva figuri. Cu o asemenea idee ne-am mai întîlnit studiind partida vieneză, unde au fost semnalate și lipsurile acestui plan de dezvoltare.

Mutarea 2. Nc4 este, în oarecare măsură, pasivă și dă negrului posibilitatea de a alege dintre mai multe sisteme de dezvoltare care egalează jocul. La fel ca și în deschiderile studiate mai înainte cu mutările 2. Cc3 sau 2. Cf3 Cc6 3. Nc4, cele mai bune șanse după 2. Nc4 le dă răspunsul agresiv 2... Cf6, prin care negrul angajează lupta pentru stăpînirea cîmpurilor centrale e4 și d5.



I

2... **Cg8—f6**

Fără îndoială mutarea cea mai tare, după care deschiderea nebunului poate să capete o valoare independentă.

Alte continuări duc indirect la poziții din deschiderile care au fost studiate, după cum se va vedea în cele ce urmează:

Cea mai importantă dintre aceste continuări este mutarea **2... Nf8—c5** pe care o vom studia în rubrica **II.** Alte posibilități sînt:

1) 2... **c7—c6** (înaintarea d7—d5 pe care negrul o pregătește prin această mutare, la un joc corect al albului, fie că devine irealizabilă, fie că duce la avantaj pentru alb; de aceea mutarea 2... c6 nu este recomandabilă) **3. d2—d4** (la 3. De2 negrul poate să joace liniștit 3... Nc5 deoarece combinația 4. N:f7+ R:f7 5. Dc4+ d5 6. D:c5 de 7. D:e5 Cf6 nu numai că nu este primejdioasă pentru negru dar îi

dă un joc mai bun; ca răspuns la 3... Nc5 albul continuă cel mai bine cu 4. Cf3 d6 5. c3 cu oarecare şanse de a obţine iniţiativa) 3... **d7—d5** (sau 3... Cf6 4. de C:e4 5. De2 şi albul are o poziţie mai bună) 4. **e4:d5 c6:d5 5. Nc4—b5+ Nc8—d7 6. Nb5:d7+ Cb8:d7 7. d4:e5 Cd7:e5 8. Cg1—e2** şi după 8... Cf6 9. 0—0 Ne7 10. Cbc3 albul are oarecare avantaj (Lisiţîn);

2) 2... **f7—f5** (această înaintare este foarte riscantă şi dă albului şanse mai bune) 3. **d2—d3** (la avantaj pentru negru duce încercarea de a cîştiga un pion prin 3. N:g8 T:g8 4. ef d5! 5. Dh5+ g6 6. fg T:g6 7. D:h7 Df6 8. D:c7 Cc6 sau 7. Cf3 Cc6 8. D:h7 Df6 9. d3 Nc5) 3... **Cg8—f6 4. f2—f4** (atacul 4. Cf3 Cc6 5. Cg5 este prematur deoarece după 5... d5 6. ed C:d5 7. 0—0 Ne7 8. Te1 Dd6 negrul obţine avantaj) 4... **d7—d6 5. Cg1—f3 f5:e4** (sau 5... ef 6. 0—0 fe 7. de, cu avantaj pentru alb) **6. d3:e4 Nc8—g4 7. f4:e5 Ng4:f3 8. Dd1:f3 d6:e5 9. Df3—b3** cu avantaj clar pentru alb (analiza lui Ianiş).

In această variantă negrul poate juca mai tare, de exemplu: 5... Cc6 însă oricum albul obţine un joc mai bun;

3) 2... **Cb8—c6** (o mutare bună de dezvoltare, care lasă negrului libertatea alegerii continuărilor viitoare) **3. d2—d3** (ca răspuns la 3. Cf3 negrul poate să aleagă fie apărarea celor doi cai, fie partida italiană sau ungară; după 3. Cc3 se ajunge la o poziţie din partida vieneză; dacă 3. f4 atunci după 3... ef se ajunge la o poziţie din gambitul regelui acceptat, iar după 3... Nc5 4. Cf3 d6 se obţine gambitul regelui refuzat; mutarea 3. d2—d3, de asemenea, nu are o valoare independentă) 3... **Nf8—c5** (posibil este şi 3... Cf6 care se studiază în varianta din rubrica **I, B**) **4. f2—f4 d7—d6 5. Cb1—c3** şi s-a ajuns la o poziţie din gambitul regelui refuzat, care se studiază mai tîrziu.

A

3. d2—d4 ...

Cel mai energic răspuns, care duce la unele variante care nu se întîlnesc în alte deschideri.

Dacă 3. Cc3 C:e4! se ajunge la partida vieneză, iar dacă 3. Cf3 este posibilă luarea 3... C:e4, cunoscută din partida rusă.

Dacă albul joacă **3. f2—f4**, atunci cel mai simplu este 3... **e5:f4** trecînd într-o variantă favorabilă negrului din gambitul nebunului, dar negrul poate să continue şi prin 3... d5 4. ed e4 trecînd în contragambitul regelui sau chiar să joace 3... C:e4 4. d3 Cd6 (periculos este 4... Dh4+ 5. g3 C:g3 6. Cf3 Dh5 7. Tg1 cu avantaj pentru alb) 5. Nb3 şi acum 5... Cc6 (continuarea 5... e4 6. de C:e4 7. N:f7+ urmat de Dd5+ duce la un joc egal, iar 5... ef dă după 6. N:f4 Df6 7. Ch3 D:b2 8. 0—0 avantaj albului) 6. Cf3 ef 7. N:f4 Ne7 8. 0—0 0—0 9. Cc3 Cf5 10. d4 d6 cu avantaj pentru negru.

De obicei se mai foloseşte şi modesta continuare **3. d2—d3** pe care o studiem în varianta **B.**

3... e5:d4

Dacă **3... Cf6:e4** atunci 4. d4:e5 cu avantaj pentru alb, de exemplu: 4... Nf8—c5 5. Nc4:f7+ Re8—f8 6. Dd1—f3 sau 4... Ce4—c5 5. f2—f4 (Euwe recomandă 5. Cf3) 5... d7—d6 6. Cg1—f3 (Nenarokov).

4. Cg1—f3 ...

Albul nu are mimic mai bun decoarece **4. Dd1:d4** Cb8—c6 duce la o variantă favorabilă pentru negru din deschiderea centrală, iar **4. e4—e5** d7—d5 este de asemenea favorabilă negrului, de exemplu: 5.Nc4—b3 Cf6—e4 6. Cg1—e2 Ce4—c5 7. Ce2:d4 Cc5:b3 8. Cd4:b3 c7—c5 9. 0—0 Cb8—c6

Varianta de gambit care se începe cu mutarea din text, a fost analizată pentru prima oară în 1857 de către S. Urusov şi poate surveni şi în partida rusă după 1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed 4. Nc4.

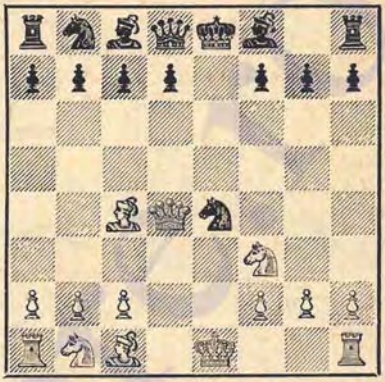
4... Cf6:e4

Răspunsul cel mai energic deoarece negrul, deşi pierde timp, înlătură puternicul pion central al albului.

Un răspuns bun este şi **4... Cb8—c6** trecînd în apărarea celor doi cai, ca şi **4... Nf8—c5**, de exemplu: **5. 0—0** (sau 5. e5 d5 6. ef dc 7. De2+ Ne6 8.fg Tg8 9.Ng5 cu un joc tăios; acest sistem reaminteşte de varianta Max Lange din apărarea celor doi cai) 5... **d7—d6 6. c2—c3 d4—d3** (acceptarea sacrificiului dă albului şanse de atac) **7. Dd1:d3 Cb8—c6** şi negrul are o poziţie ceva mai bună — Spielman-Alehin, 1912.

Nefavorabilă pentru negru este încercarea de a cîştiga un pion prin **4... Nf8—b4+** 5. c2—c3 d4:c3, deoarece după 6. b2:c3 albul obţine o puternică poziţie de atac.

5. Dd1:d4 ...



Mai slab este 5. 0—0 din cauza 5... Ne7 6. Te1 (6. D:d4 Cf6) 6... d5 cu avantaj pentru negru.

5... Ce4—f6

Posibilităţi interesante pot surveni după retragerea calului **5... Ce4—c5** şi anume: **6. Cf3—e5** (Tartakower recomandă 6. Cc3) **6... Cc5—e6 7. 0—0 Ce6:d4** (posibil este şi 7... Cc6 8. N:e6 fe 9. C:c6 bc 10. Cd2 şi după 10... Df6 negrul are avantaj clar deoarece are perechea de nebuni şi un pion în plus) **8. Nc4:f7+ Re8—e7 9. Nc1—g5+ Re7—d6 10. Ce5—c4+ Rd6—c6 11. Ng5:d8 d7—d5** cu joc aproximativ egal (analiza lui Urusov).

Însă albul, ca răspuns la 5... Ce4—c5 are la dispoziţie interesantul atac **6. Nc1—g5!** care pune pe negru în faţa unor probleme dificile. După această mutare nu merge 6... Ne7 din cauza 7. D:g7, iar 6... Cc6 7. N:f7+ R:f7 8. Dd5+ duce la pierderea damei. De aceea negrul este obligat să răspundă 6... f7—f6, la care urmează 7. Ng5—e3 şi albul are bune perspective de a obţine un atac puternic din cauza slăbiciunilor din poziţia negrului (Keres).

Continuarea **6. Nc1—g5** a fost încercată în practică pentru prima oară

în partida Estrin-Taimanov, Leningrad, 1949, în care a urmat: 6... **f7—f6 7. Ng5—e3 c7—c6 8. Cb1—c3 d7—d5 9. 0—0—0 Nf8—e7 10. Dd4—h4 Cb8—d7** (nu este mai bine nici 10... 0—0 11. C:d5, nici 10... Ne6 11. The1) **11. Cc3: d5! c6:d5 12. Dh4—h5+** urmat de **Dh5: d5** cu atac decisiv.

Este complet greşită pentru negru retragerea **5... Ce4—d6** din cauza **6. 0—0!** de exemplu: **6... Cb8—c6** (pierde imediat 6... C:c4 7. Te1+ Ne7 8. D:g7) **7. Tf1—e1+ Cc6—e7 8. Nc4—b3** şi acum negrul nu mai are mutări bune.

Puţin satisfăcătoare este încercarea **5... d7—d5** din cauza **6. Nc4:d5**, de exemplu: **6... Ce4—f6** (sau 6... Cd6 7. 0—0) **7. Nd5:f7+ Re8:f7 8. Dd4:d8 Nf8—b4+ 9. Dd8—d2** şi albul îşi păstrează pionul în plus.

6. Nc1—g5 ...

Dacă 6. Cc3 Cc6 7. Dh4 Nb4 8. 0—0 N:c3 9. bc 0—0 10. Nd3 Ce7 11. Ng5 Cg6 12. Dg3 a5 negrul obţine avantaj. Însă albul ar fi putut juca mai tare 10. Ng5 (în loc de 10. Nd3) cu şanse destul de bune de atac; de aceea pentru negru este mai bine, probabil, 6... Ne7, trecînd în varianta principală.

6... **Nf8—e7**
7. Cb1—c3 ...

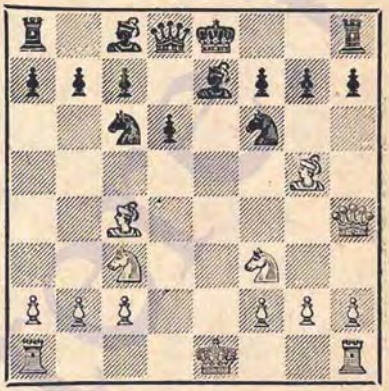
I

7... **Cb8—c6**

Teoria consideră că cea mai tare mutare este **7... c7—c6** care se studiază în rubrica 2; însă această continuare dă albului şanse bune de atac.

8. Dd4—h4 **d7—d6**

Poate că este mai bine **8... d7—d5 9. 0—0—0 Nc8—e6 10. Th1—e1** şi acum nu **10... h7—h6** din cauza 11. Ng5:f6 Ne7:f6 12. Dh4—h5 Nf6:c3 13. Te1:e6+ Re8—f8 14. Td1:d5 etc., cu atac decisiv pentru alb (Terescenko-Rotlevi, Petersburg, 1909), ci, conform recomandării lui Lasker, **10... 0—0!** 11. Nc4—d3 h7—h6; dacă 12. Ng5:h6 atunci 12... Cf6—e4 13. Dh4—f4 Ne7—d6 14. Df4—e3 Nd6—c5 şi negrul are cel puţin remiză.



9. 0—0—0 **Nc8—e6**

Dacă 9... Nc8—f5 10. Th1—e1 0—0 albul obţine un atac puternic prin 11. Dh4—f4 Nf5—g6 12. g2—g4, de exemplu: 12... Cc6—a5 13. Nc4—d3 Dd8—d7 14. Ng5:f6 Ne7:f6 15. Cc3—d5 Nf6—d8 16. Nd3—f5 Ng6:f5 17. g4:f5 f7—f6 18. h2—h4 — Keidarski-Lasker, 1891.

10. Nc4—d3 ...

Evitarea schimbului nebunului este mai bună decît continuarea 10. Th1—e1 Ne6:c4 11. Dh4:c4 0—0 12. Te1—e3 Cf6—d7 13. h2—h4 (combinaţia 13. T:e7 C:e7 14. Te1 Te8 15. Cd5 nu este corectă din cauza 15... Cb6!) 13... Tf8—e8 14. Ng5:e7 Te8:e7 15. Cf3—g5 Cd7—e5 şi negrul avînd un pion în plus, păstrează avantajul — dintr-o partidă prin corespondenţă, Berlin-Budapesta, 1937—1938.

10... **Dd8—d7**
11. Nd3—b5 ...

Prin această mutare albul împiedică 11... 0—0—0 la care acum poate să urmeze 12. Dh4—a4 a7—a6 13. Nb5:a6 b7:a6 14. Da4:a6+ Rc8—b8 15. Cc3—b5 cu atac cîştigător pentru alb şi ameninţă să cîştige direct cu 12. Cf3—e5. De aceea răspunsul negrului este aproape forţat.

In locul mutării din text este însă foarte bună pentru alb şi mutarea 11. Th1—e1.

11... 0—0
12. Cf3—d4 ...

Un atac bun dă albului şi 12. Cf3—e5 Dd7—e8 13. Ce5:c6 b7:c6 14. Nb5—d3 h7—h6 15. f2—f4! — dintr-o partidă prin corespondenţă jucată în 1924.

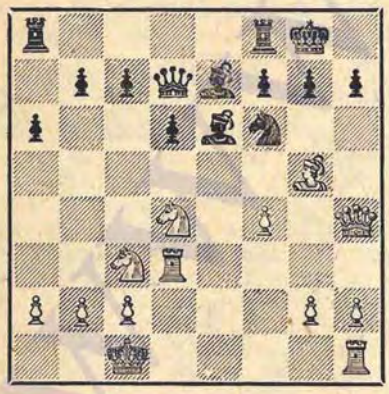
12... a7—a6

De considerat este aici şi 12... h7—h6 deoarece sacrificiul 13. Ng5:h6 nu este clar. După mutarea din text albul obţine un atac foarte periculos.

13. Nb5—d3 Cc6—e5

In locul acestei mutări merită atenţie şi 13... h7—h6.

14. f2—f4 Ce5:d3+
15. Td1:d3 ...



In poziţia din diagramă (partida Mieses-Rubinstein, 1912) au urmat mutările: 15... c7—c5 16. Td3—g3 Rg8—h8 17. Cd4—f3 Cf6—g8 18. Ng5:e7 Dd7:e7 19. Cf3—g5 Cg8—h6 20. Th1—e1 şi pentru pionul sacrificat albul are un suficient avantaj poziţional (partida s-a terminat remiză ca rezultat al unei combinaţii interesante).

2

(1. e2—e4 e7—e5 2. Nf1—c4 Cg8—f6 3. d2—d4 e5:d4 4. Cg1—f3 Cf6:e4 5. Dd1:d4 Ce4—f6 6. Nc1—g5 Nf8—e7 7. Cb1—c3)

7... c7—c6

Mulţi teoreticieni consideră această pregătire a înaintării d7—d5 ca fiind cea mai bună continuare. In realitate, însă, prin această manevră negrul pierde un timp preţios şi dă posibilitate albului să organizeze un atac atît de puternic încît întregul sistem de dezvoltare care începe cu mutarea 7... c7—c6 nu poate fi considerat acceptabil pentru negru.

8. 0—0—0 d7—d5
9. Th1—e1 Nc8—e6

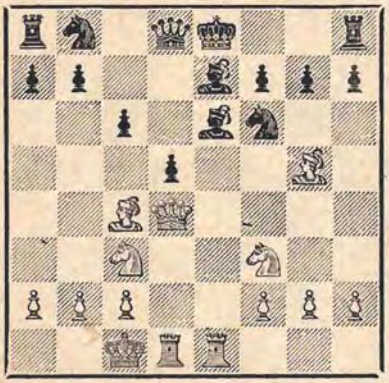
La 9... 0—0 10. Dd4—h4 negrul găseşte foarte greu o continuare satisfăcătoare, după cum arată următoarele variante:

1) **10... h7—h6? 11. Nc4:d5!** şi poziţia negrului este disperată atît după 11... cd 12. T:e7, cît şi după 11... hg 12. C:g5;

2) **10... Nc8—e6 11. Nc4—d3 h7—h6** (şi după 11... g6 12. Cd4 negrul stă rău) **12. Ng5:h6 Cf6—e4 13. Dh4—f4** şi albul are un atac puternic deoarece 13... Nd6 14. De3 Nc5 permite răspunsul 15. Cd4;

3) **10... Cb8—d7 11. Nc4—d3 g7—g6** (la 11... h6 urmează, desigur, **12.** N:h6 deoarece 12... Ce4 nu mai are aceeaşi forţă din cauza Dg4) **12. Te1—e2** (nu însă 12. Ce5, care blochează temporar

coloana „e" şi permite mutarea eliberatoare 12... Cc5; foarte tare este şi 12. Cf3—d4 cu ameninţarea 13. Cf5) **12... Tf8—e8 13. Td1—e1** şi albul are o poziţie cîştigată deoarece răspunsul recomandat de „Deschiderea modernă": 13... Ce4 pierde imediat din cauza 14. C:e4 de 15. T:e4.



10. Nc4—d3 ...

Se poate juca şi întîi 10. Dh4; ordinea mutărilor nu are aci o importanţă deosebită.

10... **Cb8—d7**

Steinitz a recomandat **10... Dd8—a5** 11. Rc1—b1 Cb8—d7 12. Cf3—e5 Cd7:e5 13. Te1:e5 0—0—0 cu joc mai bun pentru negru, însă albul are la dispoziţie o mutare mult mai tare şi anume 11. Nd3—f5! prin care obţine un joc mai bun.

La **10... 0—0** 11. Dd4—h4 se ajunge la o poziţie de mai sus; a se vedea nota de la mutarea 9-a a negrului, din varianta 2.

11. Dd4—h4 **Cd7—c5**

Nu este mai bună nici continuarea 11... Dd8—a5 12. Cf3—d4 0—0—0 13. Cd4:e6 f7:e6 14. Te1:e6 Ne7—b4 15. Cc3—e2 şi albul şi-a reciştigat pionul cu o poziţie mai bună — Estrin-Klaman, 1946.

In poziţia din diagramă au fost încercate în practică, următoarele continuări:

1) **12. Nd3—f5 Ne6:f5** (dacă negrul încearcă să apere pionul din e6, atunci albul continuă atacul prin Cd4 şi Dh3) **13. Ng5:f6 Cc5—e6 14. Nf6:e7 Dd8:e7 15. Cc3:d5 c6:d5 16. Dh4—a4+ Re8—f8** (la 16... Dd7 urmează 17. D:d7+ R:d7 18. T:d5+ şi 19. T:f5) **17. Td1:d5 Nf5—g6** şi este probabil ca atacul albului să poată fi respins la o apărare exactă a negrului — Estrin-Haciaturov, Moscova, 1943;

2) **12. Cf3—d4! Cf6—d7** (într-o partidă jucată în 1924, s-a jucat, cu intervertire de mutări 12... Cf6—g8 13. f2—f4 Re8—f8 după care albul ar fi putut obţine un atac puternic prin 14. b2—b4 Cc5:d3+ 15. Td1:d3 etc.) **13. Ng5:e7!** (această mutare este mai tare decît cea recomandată de Tartakower, 13. f4 care, de asemenea, dă albului un atac bun) **13... Dd8:e7 14. Dh4:e7+ Re8:e7 15. f2—f4** şi negrul nu mai are apărări satisfăcătoare contra ameninţării f4—f5 (Estrin).

B

(1. e2—e4 e7—e5 2. Nf1—c4 Cg8—f6)

3. d2—d3 ...

Această mutare modestă apără solid punctul e4 şi creează o ameninţare de atac asupra centrului prin f2—f4, însă nu provoacă negrului greutăţi deosebite pentru a obţine egalarea jocului.

3... **c7—c6**

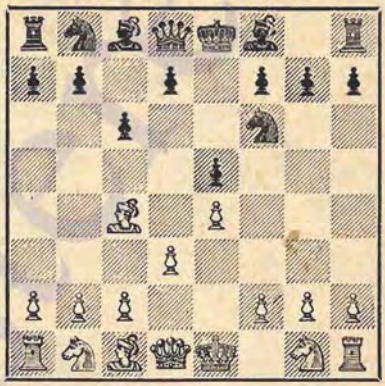
Prematur este imediat **3... d7—d5** din cauza 4. e4:d5 Cf6:d5 5. Cg1—f3 Cb8—c6 6. 0—0 Nf8—e7 7. Tf1—e1 etc. cu oarecare iniţiativă pentru alb.

Mutarea din text 3... c6, este o bună pregătire a manevrei 4... d7—d5. De remarcat este că şi aceasta dă o valoare independentă variantei de deschidere aleasă de alb.

Alte continuări duc, de obicei, repede la poziţii cunoscute din alte deschideri, după cum se poate constata din următoarele variante:

1) **3... Cb8—c6** (una dintre cele mai solide continuări) **4. Cb1—c3** (mai slab este 4. f4 ef 5. N:f4 din cauza 5... d5 6. ed C:d5 7. Nd2 Nc5 cu avantaj pentru negru, ca într-o partidă Spielman-Cigorin, 1906 ; într-o partidă Alapin-Cigorin, Petersburg 1881, albul a continuat cu 7. N:d5 D:d5 8. Cf3 Ng4 9. 0—0 0—0—0, de asemenea cu avantaj pentru negru) **4... Nf8—c5** sau **4... Nf8—b4** şi ca rezultat s-a ajuns la o poziţie cunoscută din partida vieneză;

2) **3... Nf8—c5 4. Cb1—c3** (şi aici 4. f4 d5 dă negrului un joc bun, de exemplu: 5. ed Cg4 sau 5. fe C:e4 sau, în sfîrşit, 5. N:d5 C:d5 6. ed D:d5 7. Cf3 ef 8. N:f4 0—0 — în toate cazurile cu joc mai bun pentru negru) **4... c7—c6** (după 4... Cc6 sau 4... d6 se ajunge din nou la o poziţie din partida vieneză) **5. Cg1—f3 d7—d5 6. e4:d5 c6:d5 7. Nc4—b5+ Nc8—d7 8. 0—0** (după 8. N:d7+ Cb:d7 9. d4 se ajunge la o poziţie cunoscută din partida italiană, cu culorile inversate) **8... d5—d4** (bine este, probabil, 8... 0—0) **9. Nb5: d7+ Cb8:d7 10. Cc3—e2** ou joc ceva mai bun pentru alb — dintr-o partidă prin corespondenţă, jucată în 1935.



4. Dd1—e2 ...

In locul acestei mutări „Collijn"-ul recomandă **4. f2—f4** însă continuarea 4... e5:f4 5. Nc1:f4 d7—d5 dă uşor negrului un joc cel puţin egal, de exemplu: 6. e4:d5 Cf6:d5 7. Dd1—f3 Nc8—e6 8. Cg1—e2 Nf8—d6.

Numai la egalitate duce **4. Cg1—f3** d7—d5 5. Nc4—b3 (sau 5. ed cd 6. Nb5+ Nd7 7. N:d7+ Cb:d7 8. d4 cu joc egal) 5... Nf8—d6 6. Cb1—c3 Nc8—e6 7. Nc1—g5 Dd8—a5 8. 0—0 Cb8—d7 9. Tf1—e1 0—0—0.

4... **Nf8—e7**

Mai tare este mutarea imediată **4... d7—d5!** deoarece după 5. e4:d5 c6:d5 6. De2:e5+ Nf8—e7 7. Nc4—b5+ Cb8—

c6 negrul are pentru pionul sacrificat o dezvoltare mai bună şi şanse de atac.

5. f2—f4 ...

Această înaintare provoacă greutăţi numai albului. Mai bine este 5. Cg1—f3 d7—d5 6. Nc4—b3 cu o oarecare presiune, neplăcută pentru negru, asupra cîmpului e5.

5... d7—d5

Un răspuns mult mai energic decît 5... d7—d6 6. Cg1—f3 Cb8—d7 7. Cb1—c3 Dd8—c7 8. a2—a4 0—0 9. f4—f5 d6—d5 10. Nc4—a2 cu avantaj pentru alb.

6. e4:d5 ...

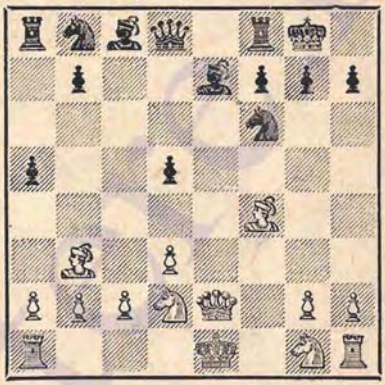
La 6. fe urmează 6... C:e4.

6... e5:f4
7. Nc1:f4 0—0
8. Cb1—d2 ...

Albul a rămas în urmă cu dezvoltarea şi nu poate cîştiga un pion prin 8. dc din cauza 8... C:c6 cu un atac puternic pentru negru.

8... c6:d5
9. Nc4—b3 a7—a5!

Prin această mutare, negrul provoacă răspunsul 10. a2—a4 care slăbeşte flancul damei albe, unde mai de vreme sau mai tîrziu albul trebuie să-şi pună regele la adăpost.



In partida „oarbă" Gonsiorovski-Alehin, Odesa 1918, albul a continuat 10. c3 a4 11. Nc2 a3 12. b3 Te8 13. 0—0—0 şi după 13... Nb4 a pierdut repede. Este însă clar că şi la o apărare mai bună, albul nu poate evita înfrîngerea.

II

(1. e2—e4 e7—e5 2. Nf1—c4)

2... Nf8—c5

Una dintre cele mai vechi metode de apărare în deschiderea nebunului care este pe deplin acceptabilă pentru negru, dar mai puţin energică decît 2... Cf6.

3. c2—c3 ...

Atacul „clasic" care a fost bine şi precis studiat de diferiţi maeştri din trecut.

Alături de această mutare, albul are la dispoziţie numeroase alte posibilităţi, de exemplu:

1) **3. Dd1—e2 Cb8—c6!** (după 3... De7 4. f4 continuarea 4... ef 5. Cf3 g5 6. h4 dă albului un joc mai bun, în timp ce 4... Cf6 este suficient pentru egalarea jocului; negrul poate însă să aleagă şi mutările liniştite 3... d6 sau 3... c6 cu un joc aproximativ egal) 4. c2—c3 (sau 4. N:f7+ R:f7 5. Dc4+ d5 6. D:c5 de 7.Dc4+ Ne6 8. D:e4 Cf6

9. Da4 Dd5 cu avantaj pentru negru) **4... Cg8—f6 5. f2—f4** (mai tare este 5. d4) 5... **Nc5:g1 6. Th1:g1 0—0 7. d2—d3 d7—d5** și negrul obține avantaj;

2) **3. b2—b4 Nc5:b4 4. f2—f4** (un gambit care dă negrului un joc mai bun; mai tare este 4. c3 urmat de Cf3 tinzînd a trece într-o variantă a gambitului Evans) **4... d7—d5! 5. e4:d5 e5—e4 6. Cg1—e2 Cg8—f6 7. 0—0 0—0 8. Cb1—c3 c7—c6 9. d5:c6 Cb8:c6** cu avantaj pentru negru;

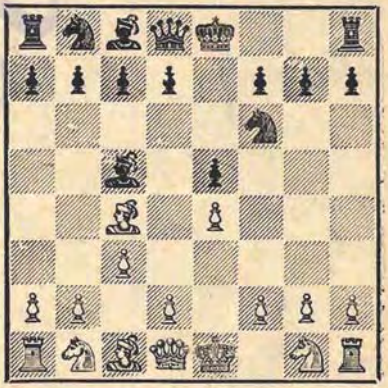
3) **3. f2—f4** (dacă 3. Cf3 atunci 3... Cc6 duce la partida italiană; după Ianiș este jucabil 3... d6 4. c3 De7 care duce la „Gambitul lui Petrov" și dă după 5. d4 Nb6 un joc aproximativ egal; dacă albul joacă 3. Cc3 atunci după 3... Cc6 sau 3... Cf6 se ajunge la partida vieneză) **3... Nc5:g1 4. Dd1—h5** (dacă imediat 4. T:g1, atunci urmează 4.. Dh4+ și apoi D:h2) **4... Dd8—e7 5. Th1:g1 Cb8—c6 6. d2—d3 Cg8—f6** și poziția negrului este de preferat;

4) **3. Dd1—g4** (la 3. d4 negrul nu joacă 3... ed din cauza 4. N:f7+, ci simplu 3... N:d4 4. Cf3 Cc6 cu avantaj) **3...g7—g6** (sau 3... Rf8 4. Dg3 Cc6 5. Cc3 trecînd în partida vieneză; mai slab este 3... Df6 din cauza 4. Cc3! și după 4... D:f2+ 5. Rd1 albul obține avantaj) **4. Dg4—g3 Cb8—c6 5. Cb1—c3 d7—d6**, cu joc egal, la fel ca în partida vieneză.

3... Cg8—f6

Un răspuns satisfăcător, însă nicidecum unicul. Continuarea cea mai simplă este contraatacul **3... d7—d5** deoarece 4. ed dă avantaj negrului din cauza 4... N:f2+ 5. R:f2 Dh4+ urmat de D:c4, iar **4. Nc4:d5 Cg8—f6 5. Dd1—f3** (propusă de Ianiș; după 5. Db3 C:d5 6. D:d5 D:d5 7. ed Nf5 cu toate că a pierdut un pion negrul are avantaj din cauza slăbiciunii cîmpurilor albe din lagărul advers) **5... 0—0** oferă negrului un joc bun, de exemplu: **6. d2—d4** sau 6. Nc4 Ng4 7. Dd3 De7 8. Dc2 Ne6 și negrul obține un atac puternic; dacă vrea, negrul poate evita varianta 6. d4 continuînd cu 5... C:d5 6. ed 0—0 cu joc bun) **6... e5:d4 7. Nc1—g5** și acum, în locul continuării indicate în analizele lui Ianiș 7... dc 8. C:c3 Cbd7 9. 0—0—0 c6 etc., negrul poate răspunde simplu **7... Nc5—e7** cu joc bun.

Acceptabilă pentru negru este și continuarea **3... Cb8—c6 4. d2—d4 Nc5—b6** (nu însă 4... ed din cauza 5. N:f7+) **5. Cg1—e2** (sau 5. Cf3 trecînd în partida italiană) **5... Cg8—f6 6. Dd1—d3 0—0** și jocul este aproximativ egal; totuși este de preferat poziția negrului care este ceva mai bine dezvoltat.



4. d2—d4 e5:d4
5. e4—e5 ...

Numai egalitate dă varianta 5. c3:d4 Nc5—b4+ 6. Nc1—d2 Nb4:d2+ 7. Cb1:d2 Cf6:e4 8. Cd2:e4 d7—d5, după cum a arătat Stamma încă din anul 1745. In această variantă albul poate însă să complice jocul în favoarea sa prin 8. Dg4, astfel că este

mai solid pentru negru 7... d5 8. ed 0—0 urmat de C:d5 cu un joc bun.

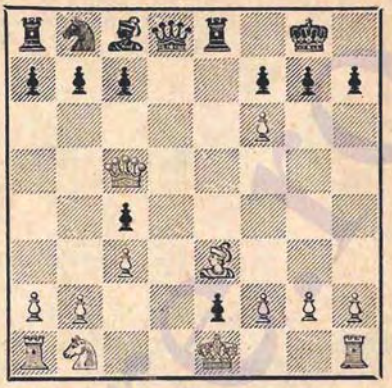
5...	**d7—d5**
6. e5:f6	**d5:c4**
7. Dd1—h5	**0—0!**

Prin acest sacrificiu temporar de figură negrul scapă de toate dificultățile.

8. Dh5:c5	**Tf8—e8+**
9. Cg1—e2	**...**

Mai slab este 9. Rf1 din cauza 9... dc 10. C:c3 Dd3+ 11. Cge2 T:e2 cu avantaj pentru negru, deoarece la 12. Dd5 urmează 12... Tc2+ 13. D:d3 cd.

9...	**d4—d3**
10. Nc1—e3	**d3:e2**



După 11. Cd2 Ca6 12. D:c4 D:f6 poziția este aproximativ egală.

Variantele arătate mai sus sînt rar întrebuințate și de aceea nu sînt aproape de loc verificate în concursurile moderne.

DESCHIDEREA ŞI GAMBITUL CENTRAL

Am studiat pînă acum toate deschiderile în care după 1. e4 e5 albul foloseşte mutările normale de dezvoltare 2. Cf3, 2. Cc3 şi 2. Nc4.

In afara acestor mutări albul are însă posibilitatea de a ataca direct pionul central e5 prin 2. d4 sau 2. f4. Să studiem mai întîi continuarea 2. d4.

1. e2—e4 **e7—e5**
2. d2—d4 ...

Atacul care începe cu această mutare caracterizează deschiderea centrală. Acest atac este prematur, deoarece după schimbul pe d4 albul este obligat fie să aducă prea devreme dama în joc, ceea ce duce la pierderi de timp, fie să intre în modesta partidă scoţiană care, după cum se ştie, nu provoacă negrului dificultăţi deosebite.

Lipsa esenţială a mutării din text este lichidarea prematură a tensiunii în centru şi acordarea posibilităţii negrului de a-şi alege un plan strategic de dezvoltare favorabil, care constă (după e5:d4) în înaintarea d7—d5. Practica a confirmat că lichidarea tensiunii în centru în faza de deschidere a partidei permite aproape totdeauna negrului să egaleze jocul prin d7—d5.

Totuşi, după cum au arătat unele partide din concursurile sovietice, în această deschidere este posibilă o luptă tăioasă, combinativă. La o apărare inexactă a negrului, atacul albului poate deveni foarte puternic.

Extrem de rar se întîlneşte continuarea 2. **c2—c3** prin care cîte odată se trece în Deschiderea Ponziani. Răspunsul cel mai energic este 2... **d7—d5** (un joc bun dă negrului şi 2... Cf6) la care poate să urmeze 3. **Cg1—f3** (după 3. ed D:d5 4. d4 Cc6 se poate juca 5. Cf3 trecînd în Deschiderea Ponziani) 3... **d5:e4** (şi aici este posibilă trecerea indicată mai sus prin 3... Cc6) 4. **Dd1—a4+ c7—c6** (4... Cc6 duce iarăşi la Deschiderea Ponziani) 5. **Da4:e4 Nf8—d6 6. Nf1—c4** (mai simplu este 6. d4 Cf6 7. Dc2) 6... **Cg8—f6 7. De4—e2 0—0** şi negrul nu numai că a învins toate dificultăţile de deschidere, ci a obţinut chiar o oarecare iniţiativă.

2... **e5:d4**

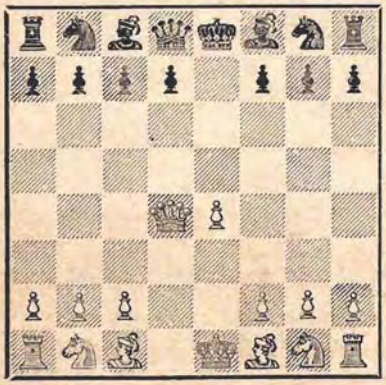
Inainte vreme se juca şi 2... Cc6 la care albul are puternicul răspuns 3. de C:e5 4. Cc3! cu un joc ceva mai bun.

După mutarea din text, albul se găseşte în faţa unei alegeri dificile: să-şi dezvolte dama prea de timpuriu sau să treacă în partida scoţiană prin 3. Cf3?

I

3. Dd1:d4 ...

O altă continuare întrebuințată este 3. **c2—c3** care duce la gambitul nordic, care se studiază în rubrica **II.**



Mai rar se întîlnesc continuările următoare :

1) **3. Cg1—f3 Nf8—c5** (după Alehin, cel mai bun răspuns pentru negru; prin 3... Cc6 se ajunge la partida scoțiană, iar 3... c5 este slab din cauza 4. Nc4 urmat de 5. c3 și pentru pionul sacrificat albul obține avantaj pozițional mai mult decît suficient; favorabilă albului este și continuarea 3... Nb4+ 4. c3 dc 5. C:c3 d6 6. Nc4 Cf6 7. 0—0 și negrului îi este foarte greu să se apere) **4. Cf3:d4 Cg8—f6 5. Cb1—c3** (în partida Mieses-Alehin, 1921, s-a jucat 5. Ng5 h6 6. N:f6 D:f6 7. c3 Cc6 cu avantaj pentru negru; rău este și 5. e5 din cauza 5... De7!, iar la 5. Cb3 urmează 5... C:e4 6. Nd3 Dh4 7. De2 N:f2+ urmat de f7—f5 cu avantaj pentru negru) **5... d7—d5! 6. e4:d5 0—0 7. Nc1—g5** (la 7. Ne2 urmează 7... C:d5) **7... Dd8—d6 8. Ng5:f6 Dd6:f6 9. Cd4—f3 Nc8—g4 10. Nf1—e2 Ng4:f3 11. Ne2:f3 Tf8—e8+** și negrul are avantaj — partida în consultație Blumenfeld și Kleațkin-Alehin, Moscova 1920;

2) **3. f2—f4** (la 3. Nc4, mutarea 3... Cf6 duce la o poziție din deschiderea nebunului, iar continuarea 3... Cc6 4. Cf3 duce la apărarea celor doi cai) **3... Nf8—c5** (de considerat este și 3... Nb4+ deoarece 4. c3 dc 5. bc Nc5 nu este primejdios pentru negru; ca răspuns la șah, albul joacă însă 4. Nd2 N:d2+ 5. D:d2 Cc6 6. Cf3 Cf6 7. Nd3 cu o poziție aproximativ egală) **4. Cg1—f3 Cb8—c6 5. Nf1—d3 Cg6—f6 6. Cb1—d2 d7—d6** (mai slab este 6... Cg4 7. Cf1 d6 8. De2) **7. a2—a3 a7—a5 8. Dd1—e2 0—0 9. 0—0 Nc8—d7** și albul nu are compensație suficientă pentru pionul sacrificat.

3... Cb8—c6
4. Dd4—e3 ...

Albul poate juca și 4. Da4 ajungînd cu culori inversate și un tempo în plus la o poziție din partida scandinavă.

Mai slab este 4. Dc4 din cauza Cf6 5. Cc3 d5 6. C:d5 C:d5 7. ed Cb4 cu avantaj pentru negru.

4... Cg8—f6

Răspunsul normal; negrul își dezvoltă calul pe un cîmp bun și pregătește d7—d5.

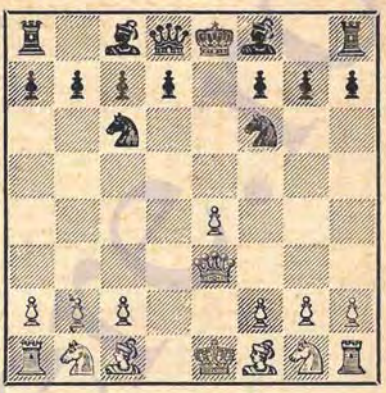
Satisfăcătoare pentru negru sînt și alte cîteva continuări dar ele provoacă albului mai puține dificultăți decît mutarea din text :

1) **4... g7—g6** (cu acest sistem de dezvoltare negrul pierde timp și, în plus, își creează o slăbiciune pe flancul regelui, pe care albul o poate exploata pentru un atac prin h2—h4—h5) **5. Cb1—c3 Nf8—g7 6. Nc1—d2** (sau 6. Nc4 Cge7 7. Cge2 d6 8. Dg3 Ne6 9. N:e6 fe 10. Ng5 Dd7 11. 0—0—0 0—0—0 cu egalitate; tot

la egalitate s-a ajuns într-o partidă în consultație și după 6. Cd5 d6 7. Ce2 Cge7 8. Nd2 0—0 9. 0—0—0 C:d5 10. ed Ce7) **6... Cg8—f6** (mai slab este 6... Cge7 7. 0—0—0 0—0 8. Nc4 d6 9. h4 Ca5 10. Ne2 Ne6 11. h5 Dd7 12. Dg5 cu avantaj pentru alb; nu este mai bine pentru negru nici încercarea de a face rocada mare deoarece după 7... d6 8. f4 Ne6 9. Cf3 Dd7 10. Cd5 0—0—0 11. Nc3 ca în partida Cigorin-Mackenzie, Viena 1882, albul obține avantaj) **7. 0—0—0** (negrul capătă un atac periculos după 7. e5 Cg4 8. De2 d5 9. ed+ Ne6 10. dc D:c7 11. Cf3 0—0) **7... 0—0** (după 7... d6 este favorabilă pentru alb continuarea 8. Cd5 0—0 9. Nc3 cu o oarecare presiune asupra rocadei negrului; totuși nici această continuare nu este suficientă pentru a obține avantaj) **8. Nf1—c4** (la 8. Nd3 Te8 9. Dg3 urmează 9... d5, iar după 8. f3 d5 negrul are avantaj) **8... d7—d6 9. f2—f3 Cc6—e5 10. Nc4—b3 Nc8—e6** și jocul este egal;

2) **4... Nf8—b4+ 5. c2—c3** (dacă 5. Cc3 Cf6 atunci se ajunge la varianta principală, însă este posibilă și continuarea 5... Cge7 6. Nd2 0—0 7. 0—0—0 d6 8. Dg3 Rh8 9. f4 f5 cu un joc aproximativ egal, ca în partida Toluș-Botvinnik din al XIII-lea campionat al U.R.S.S. 1944; la 5. Nd2 urmează 5... N:d2+ 6. C:d2 Cge7 urmat de d7—d5) **5... Nb4—e7 6. Cg1—f3 Cg8—f6 7. Nf1—b5** (dacă 7. e5 Cg4 8. De2 atunci 8... f6) **7... 0—0 8. 0—0 d7—d5** și negrul are inițiativa;

3) **4... Nf8—e7** (această mutare nu are o valoare independentă deoarece după 5. Cc3 Cf6 se ajunge în varianta principală ; negrul poate juca și 4... b6 pentru a continua apoi prin Nf8—c5, dar acest sistem de dezvoltare în poziția de față nu este potrivit și dă albului un joc mai bun) **5. De3—g3 Cg8—f6** (în locul acestei mutări tăioase, este mai bună mutarea simplă 5... Nf6, urmată de d7—d6) **6. e4—e5** (mai slab este 6. D:g7 Tg8 7. Dh6 Tg6 8. De3 C:e4 9. Nd3 d5 cu avantaj pentru negru) **6... Cf6—h5 7. Dg3—e3 g7—g6 8. Cg1—f3** cu un joc bun pentru alb.



5. Cb1—c3 ...

Varianta tăioasă **5. e4—e5 Cf6—g4** după „Deschiderea modernă", este în favoarea negrului, de exemplu :

1) **6. De3—e4 d7—d5 7. e5:d6+ Nc8—e6 8. Nf1—a6** (și după 8. dc Dd1+ 9. R:d1 C:f2+ urmat de C:e4, negrul stă mai bine) **8... Dd8:d6 9. Na6:b7 Dd6—b4+ 10. De4:b4 Ce6:b4** cu un joc promițător pentru negru, de exemplu: 11. Ca3 Tb8 12. Ne4 Nc5 etc. — Levin-Beilin, Lvov, 1949;

2) **6. De3—e2 d7—d6** (mai slab este 6... d5 7. h3 și acum atît după 7... Cg:e5 8. f4 Dh4+ 9. Rd1, cît și după 7... Ch6 8. N:h6 gh 9. Cf3 Ng7 10. Cc3 albul are avantaj) **7. f2—f3** (dacă 7. h3 atunci sacrificiul de pion 7... Cg:e5 8. f4 Dh4+ 9. Rd1 Cd4 10. De4 Df2 dă negrului avantaj; la același rezultat duce și 7. ed+ Ne6 8. dc D:c7 9. h3 Cge5) **7... Cg4:e5?** (numai după această greșeală avantajul trece de partea albului; corect este 7... Ch6 și dacă 8. N:h6, atunci Dd8—h4+ urmat de D:h6 cu avantaj pentru negru) **8. f3—f4 Cc6—d4 9. De2—e4 c7—c5 10. Cb1—a3!** (dacă 10. fe d5 11. Dd3 Nf5 negrul obține repede a-

vantaj) **10... Nc8—f5** (sau 10... Dh4+ 11. g3 Dg4 12. Ng2) **11. De4—e3 Nf5:c2** (după 11... Da5+ negrul poate obține succes numai dacă albul răspunde greșit 12. Nd2? D:a3 sau 12. Rd1 0—0—0 13. fe de, cu oarecare șanse de atac, însă albul joacă 12. Rf2! și cîștigă o figură) **12. f4:e5 Dd8—h4+ 13. Re1—d2** și atacul negrului este respins deoarece la **13... g7—g6** urmează **14. Cg1—f3.**

Albul poate încerca și **5. Nc1—d2,** preîntîmpinînd legarea 5... Nb4 posibilă după 5. Cc3, însă în acest caz interesanta continuare **5... Cf6—g4! 6. De3—g3** (la 6. De2 poate urma atît mutarea liniștită 6... Cge5 cît și sacrificiul 6... Cd4) **6... d7—d5! 7. h2—h3 Cg4—f6 8. e4:d5 Cf6:d5 9. Cb1—c3 Nc8—e6 10. 0—0—0 Dd8—d6** dă o poziție, deși aproximativ egală, totuși ceva mai favorabilă negrului.

5... Nf8—b4

Răspunsul cel mai tăios, care însă, după cît se pare, nu este mai tare decît **5... Nf8—e7,** cu următoarele posibilități:

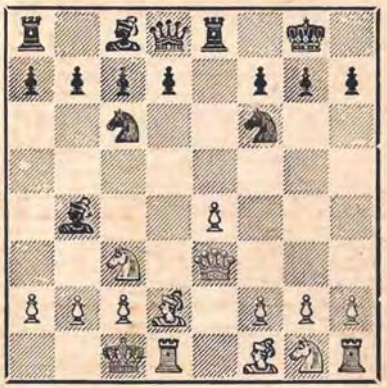
1) **6. Nc1—d2 d7—d5** (răspunsul cel mai logic dar și 6... 0—0 dă negrului un joc bun, de exemplu: 7. 0—0—0 d6 8. Ne2 Te8 9. Dg3 Ne6, cum s-a jucat în partida Cigorin-Przepiorka, 1906; în partida Mason-Cigorin, Paris, 1900, s-a jucat 7. 0—0—0 Te8 8. f3 d5 9. ed C:d5 10. Df2 Ne6 cu avantaj pentru negru, dar albul ar fi putut juca mai bine 8. Nc4; cel mai simplu răspuns la 7. 0—0—0 este 7... d5! după care inițiativa trece de partea negrului) **7. e4:d5 Cf6:d5 8. Cc3:d5** (continuarea 8. Dg3 C:c3 9. N:c3 Nf6 dă de asemenea avantaj negrului) **8... Dd8:d5 9. Cg1—e2** (mai simplu este 9. Cf3; într-o partidă prin corespondență din 1901 s-a jucat 9. Nc3 0—0 10. Dg3 g6 11. Nd3 Nd6 cu avantaj pentru negru) **9... Nc8—g4 10. Ce2—f4 Dd5—d7 11. f2—f3 0—0—0! 12. 0—0—0** (acceptarea sacrificiului de figură prin 12. fg Nc5 13. Dd3 De7+ 14. De2 Df6 dă negrului un atac primejdios) și acum **12... Ng4—f5** (nu 12... The8 13. fg Ng5 14. Df2 cu poziție cîștigată pentru alb) **13. Nf1—d3 Ne7—f6** cu avantaj pentru negru;

2) **6. Nf1—c4** (dacă 6. Dg3 negrul poate obține prin 6... Cb4 schimbul puternicului nebun de cîmpuri albe al albului, dar și 6... 0—0 7. Nh6 Ce8 8. Nf4 d6 9. 0—0—0 Ne6 dă negrului un joc satisfăcător, ca în partida Winawer-Ianovski, 1893) **6... 0—0 7. Nc1—d2 d7—d6** (de considerat este și 7... Cg4 deoarece 8. Dg3 nu este bine din cauza 8... Nh4! 9. D:g4 d5 etc.; poate urma 8. Df4 Cge5 9. Nb3 d6 10. 0—0—0 Ne6 cu joc egal) **8. 0—0—0 Ne8—e6** cu un joc aproximativ egal — Soloviev-Levenfiș, Gorki 1950.

6. Nc1—d2 0—0

Dacă 6... d6 7. f4 albul obține un oarecare atac. In general negrul trebuie să caute să efectueze înaintarea d7—d5 fără pierdere de tempo (d7—d6—d5).

7. 0—0—0 Tf8—e8



8. Nf1—c4 ...

Alte continuări sînt mai puțin favorabile albului, de exemplu :

1) **8. De3—g3 Cf6:e4** (după 8... d6 9. f3 Ne6 10. Ch3 De7 11. Cf4 Tad8 12. Rb1, albul a obținut avantaj în partida Mieses-Spielman, 1914) **9. Cc3:e4 Te8:e4 10. Nd2—f4 Dd8—f6! 11. Cg1—h3** (la 11. N:c7 urmează 11... d6 după care 12. N:d6 nu este posibil din cauza 12... Dh6+ urmat de N:d6 cu cîștig de figură) **11... d7—d6 12. Nf1—d3 Cc6—d4** (Capablanca a propus 12... Te8 însă după aceasta poate să fie neplăcută pentru negru continuarea 13. Ng5 De5 14. Nf4 și remiza este greu de evitat) **13. Nf4—e3** (sau 13. c3 Ce2+ 14. N:e2 T:e2 15. Df3 N:h3! cu avantaj pentru negru; de asemenea și 13. Ng5 De6 14. c3 D:a2 15. cd Nf5 dă negrului un atac puternic) și acum nu 13... Ng4 din cauza 14. Cg5! T:e3 15. D:g4 cu avantaj pentru alb (Mieses-Capablanca, 1913) ci, după Capablanca **13... Te4—g4! 14. Ne3:d4 Tg4:d4 15. c2—c3 Nb4:c3 16. b2:c3 Td4—g4 17. Dg3—e3 Df6:c3+ 18. Nd3—c2 Dc3:e3+ 19. f2:e3 Tg4:g2** și negrul avînd patru pioni pentru o figură are un avantaj evident;

2) **6. f2—f3 d7—d5 7. De3—f2 d5:e4 8. Cc3:e4 Nb4:d2+ 9. Td1:d2 Dd8—e7 10. Ce4:f6+ De7:f6 11. Nf1—c4 Cc6—e5** și negrul are avantaj.

8... d7—d6

Un atac foarte periculos dă albului acceptarea sacrificiului de pion prin **8... Nb4:c3 9. Nd2:c3 Cf6:e4** (nu 9... T:e4 din cauza 10. N:f6) **10. De3—f4 Ce4—f6 11. Cg1—f3 d7—d6 12. Cf3—g5 Nc8—e6 13. Nc4—d3 h7—h6 14. h2—h4 Cf6—d5 15. Nd3—h7+ Rg8—h8 16. Td1:d5 Ne6:d5 17. Nh7—e4** și acum nu **17... f6?** 18. N:d5 fg 19. hg Ce5 20. g6 și negrul a cedat — Winawer-Steinitz, 1896 — ci **17... Te8:e4! 18. Cg5:e4** (18. C:f7+ Rg8!) **18... Cc6—e5 19. Ce4:d6! Dd8:d6** (sau 19... cd 20. Td1) **20. Nc3:e5 Dd6—c6 21. Th1—d1** (dintr-o partidă prin corespondență jucată în 1931), după care mutarea 21... Ne4, în locul celei jucate în partidă 21... N:a2?, ar fi dat negrului egalitate. Din această variantă se constată că pentru negru este mai bine să refuze sacrificiul de pion.

O idee interesantă, dar încă neverificată în practică, este **8... Cc6—a5!** cu scopul ca după 9. Nc4—d3 să urmeze fără pierdere de tempo 9... d7—d5. Se pare că prin această manevră negrul rezolvă cel mai ușor problemele apărării în deschiderea centrală (Keres).

9. f2—f3 ...

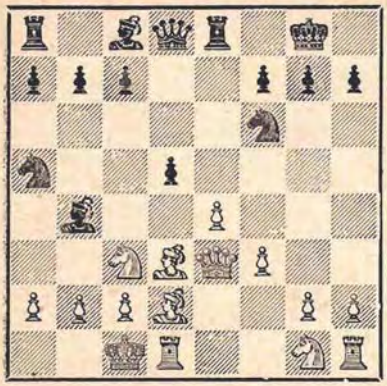
Relativ mai bună este, probabil, mutarea de dezvoltare **9. Cg1—f3,** însă în partida Tartakower-Reshevsky, 1939, după 9... Nc8—e6 10. Nc4: e3 Te8:e6 11. Cf3—g5 Te6—e8 12. f2—f4 h7—h6, negrul a obținut totuși avantaj.

De considerat este și **9. De3—g3** cu intenția de a continua f2—f3.

9... Cc6—a5!

Mai tare decît 9... Ce5 10. Nb3 Ne6 11. g4 c6 12. g5 Cfd7 de asemenea cu o poziție ceva mai favorabilă pentru negru; după mutarea din text albul nu mai poate retrage nebunul pe cîmpul b3.

10. Nc4—d3 **d6—d5**



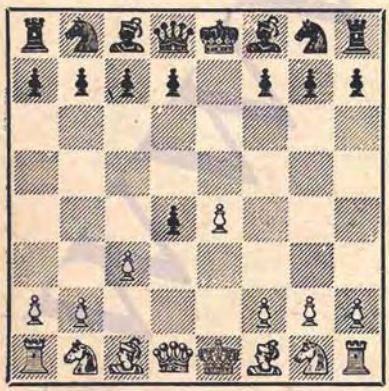
Poziţia din diagramă dă negrului, fără îndoială, şanse mai bune deoarece el ameninţă nu numai cîştig de figură prin d5—d4 ci şi un atac pe flancul damei, care este mai rapid decît atacul albului pe flancul regelui. Poate urma 11. De3—g5 (dacă 11. Cce2 De7, negrul stă de asemenea mai bine) 11... h7—h6 12. Dg5—h4 d5—d4 13. Cc3—e2 Nb4:d2+ 14. Td1:d2 c7—c5 cu atac puternic pentru negru — Feilitzsch-Keres, corespondenţă, 1933.

II

(1. e2—e4 e7—e5 2. d2—d4 e5:d4)

3. c2—c3 ...

Prin această mutare albul oferă aşa-numitul gambit nordic, care s-a bucurat de o mare popularitate la sfîrşitul veacului trecut şi la începutul celui actual. Mai tîrziu acest gambit a dispărut aproape cu desăvîrşire din practica concursurilor, deoarece negrul are la dispoziţie diferite posibilităţi pentru a obţine un joc favorabil.



A

3. **d4:c3**

Acceptarea sacrificiului dă albului un atac puternic, însă negrul poate să opună o rezistenţă suficientă. Mulţi din maeştri preferă refuzarea gambitului prin 3... **d7—d5** (sau prin alte continuări) care se studiază în rubrica **B.**

I

4. Nf1—c4 ...

In locul sacrificiului unui al doilea pion, oferit prin această mutare, Alehin a recomandat mutarea simplă **4. Cb1:c3** considerînd că şansele de atac ale albului nu sînt mai rele, iar al doilea pion, oricum, se păstrează.

Continuarea 4. C:c3 se studiază în rubrica 2 şi în parte a fost examinată în partida scoţiană (în varianta 1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 Cb8—c6 3. d2—d4 e5:d4 4. c2—c3 d4:c3).

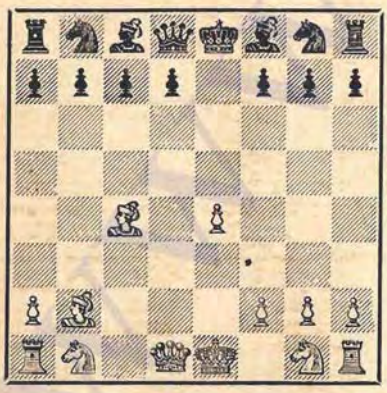
4... c3:b2

Negrul poate să joace şi imediat **4... d7—d5** ceea ce după 5. N:d5 cb 6. N:b2 duce la o poziţie din varianta principală.

Mai slabe sînt continuările **4... Nf8—b4** 5. b2:c3 sau **4... c3—c2** 5. Dd1:c2 care pierd un tempo preţios.

După **4... Cg8—f6** sau **4... Cb8—c6** se ajunge de obicei la poziţii care sînt studiate în variantele din rubrica 2. Ca o completare a acestora, dăm mai jos un exemplu din practică: **4... Cb8—c6 5. Cg1—f3 Nf8—c5 6. Cb1:c3** (după 6. N:f7+ R:f7 7. Dd5+ Rf8 8. D:c5+ De7 9. D:e7+ Cg:e7 10. C:c3 d5, în partida Schlechter-Spielman, 1914, s-a ajuns la o poziţie egală) **6... d7—d6 7. Dd1—b3 Dd8—d7 8. Cc3—d5 Cg8—e7 9. Db3—c3 0—0 10. 0—0 Ce7—g6 11. b2—b4 Nc5—b6 12. a2—a4** (Marco a recomandat 12. Nb2 Cce5 13. C:b6 ab 14. C:e5 de 15. f4!) **12... Cc6—e5! 13. Cd5:b6 a7:b6 14. Nc1—b2** şi albul are un joc ceva mai bun — Schlechter-Hromadka, 1914.

5. Nc1:b2 ...



S-a ajuns la poziţia normală a gambitului nordic. Albul are în schimbul pionilor sacrificaţi o dezvoltare excelentă şi cîteva linii deschise pentru atac, însă poziţia negrului nu are slăbiciuni şi permite, la un joc atent, o dezvoltare normală a tuturor figurilor. De aceea, în ultimul timp, gambitul nordic nu mai este considerat primejdios pentru negru şi nu mai este folosit în practica turneelor.

Să examinăm următoarele posibilităţi de apărare ale negrului: 5... d5 **(a)**, 5... Nb4+ **(b)**, 5...Cf6 **(c)** 5... De7 **(d)** şi 5... d6 **(e)**.

a

5... d7—d5!

Negrul oferă, la rîndul său, un sacrificiu de pion pentru a cîştiga astfel timpul necesar dezvoltării figurilor sale. Cu toate că pînă la urmă el nu reuşeşte să obţină un avantaj substanţial, teoria consideră totuşi mutarea din text ca cea mai consecventă. Se poate ca alte continuări să dea negrului mai mult, dar sînt legate de riscuri serioase.

6. Nc4:d5 ...

Dacă **6. e4:d5 Cg8—f6** atunci se blochează liniile de atac periculoase (diagonala nebunului c4 şi coloana „d") şi negrul obţine avantaj, de exemplu: **7. Cb1—c3 Nf8—d6** (Mieses a propus 7... c6 8. Db3 cu egalitate, însă în general mutarea 7... c6 nu merită a fi luată în considerare deoarece deschiderea liniilor este favorabilă numai albului. Într-o partidă Nyholm-Spielman, 1914, negrul a continuat cu 7... Cbd7 8. Cf3 Nb4 9. 0—0 0—0 şi a obţinut, de asemenea, un joc mai bun) **8. Cg1—f3** (continuarea 8. Dc2 De7+ 9. Cge2 0—0 10. 0—0—0 Na3 dă avantaj ne-

grului) 8... 0—0 9. 0—0 Nc8—g4 10. Dd1—d4 Cb8—d7 11. Ta1—e1 Tf8—e8 12. Cf3—g5 Te8—e5 13. Cg5—e4 Dd8—e7 cu avantaj pentru negru, ca în partida Opocensky-Reti, 1914.

6... Cg8—f6

In această mutare rezidă ideea sacrificiului de pion. Acum albul este obligat să permită schimbul nebunului de atac sau al damei sau chiar (ca în varianta principală) al ambelor piese, ceea ce duce pînă la urmă la un final aproximativ egal.

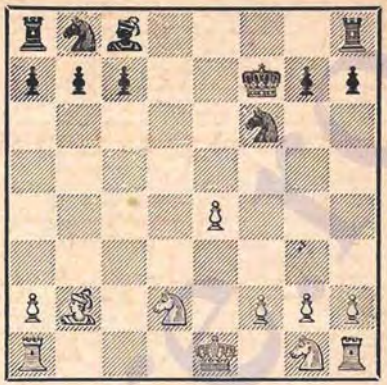
7. Nd5:f7+ ...

Foarte slab este 7. Cg1—f3 din cauza 7... Nf8—b4+ 8. Re1—f1 0—0 9. Dd1—b3 (sau 9. N:f7+ Rh8 10. D:d8 T:d8 cu avantaj pentru negru) 9... Cb8—c6 10. Cb1—c3 Dd8—e7 11. a2—a3 Nb4—d6 cu avantaj clar pentru negru.

O atenție deosebită merită însă mutarea de atac 7. Cb1—c3 care după 7... Cf6:d5 8. Cc3:d5 amenință neplăcut 9. Cf6+. Pentru a împiedica aceasta „Bilguer"-ul recomandă ca răspuns la 7. Cc3 7... Nf8—e7, dar nici această mutare nu scapă pe negru de greutăți: albul joacă 8.Dd1—b3 0—0 (dacă 8... C:d5 9. C:d5, atunci este greu pentru negru să apere cîmpul g7) 9. 0—0—0 sau 9. Ta1—d1 și albul păstrează o puternică poziție de atac (Keres).

Prin mutarea din text (7. N:f7+) albul simplifică considerabil poziția și trece în final.

7...	Re8:f7
8. Dd1:d8	Nf8—b4+
9. Dd8—d2	Nb4:d2+
10. Cb1:d2	...



In poziția din diagramă s-a jucat 10... Th8—e8 11. f2—f3 c7—c5 (în partida Nyholm-Tartakower, 1914, negrul a continuat mai slab prin 11... Cc6 12. Tc1 Ne6 13. a3 Tad8 14. Ce2 cu oarecare avantaj pentru alb) 12. Cd2—c4 Te8—d8 și dacă acum 13. e4—e5 atunci 13... Cf6—e8 cu avantaj pentru negru. Insă după 10... Te8 albul poate continua mai tare prin 11. Cg1—f3 deoarece negrul nu poate lua la e4 din cauza pierderii calității (după Ce5+).

Din această cauză Schlechter a recomandat 10... c7—c5 considerînd că majoritatea de pioni a negrului pe flancul damei este mai prețioasă decît superioritatea albului în centru. In fond însă albul dispune și în această variantă de un contrajoc activ, astfel că trebuie să fim de acord cu aprecierea lui Euwe care consideră poziția din diagramă ca aproximativ egală.

b

(1. e2—e4 e7—e5 2. d2—d4 e5:d4 3. c2—c3 d4:c3 4. Nf1—c4 c3:b2 5. Nc1:b2)

5... Nf8—b4+

Acest șah este prematur și întărește șansele de atac ale albului.

6. Re1—f1 ...

Se poate juca şi **6. Cb1—c3** care dă, de asemenea, albului şanse bune de atac, de exemplu: **6... Cb8—c6** (la 6... De7 sau 6... Cf6 urmează simplu 7. Ce2 deoarece luarea pionului e4 dă albului atac) **7. Cg1—f3** (la 7. Db3 este neplăcută mutarea 7... De7 cu ameninţarea 8... Ca5) **7... d7—d6** (după 7... Cf6 se ajunge la o poziţie din apărarea cu mutarea 5... Cf6 care este studiată mai jos în rubrica **c**) **8. Dd1—b3 Nc8—e6** (şi după 8... Ch6 9. 0—0—0 0—0 10. g4 N:g4 11. Thg1! albul capătă un atac puternic) **9. Nc4:e6 f7:e6 10. 0—0** (în varianta 10. D:e6+ De7 atacul albului se epuizează) **10... Dd8—e7** (Nielsen-Möller) şi acum (în locul sacrificiului de figură din partidă, 11. Cd5) continuarea **11. Cc3—e2!** ar fi permis albului să obţină un joc mai promiţător din cauza ameninţărilor 12. Cd4 şi 12. Cf4.

6... **Cg8—f6**

Intr-o partidă jucată în 1903, albul a obţinut un atac foarte puternic după **6... Nf8** 7. Cc3 Ch6 8. Cf3 Cc6 9. Cd5 d6 10. h3.

De considerat este şi **6... Re8—f8.**

7. e4—e5 **d7—d5**
8. Nc4—b5+ ...

Nimic nu dă albului continuarea **8. e5:f6** d5:c4 9. Dd1—a4+ Cb8—c6 10. f6:g7 Th8—g8 sau **8. Nc4—b3** Cf6—e4 9. Nb3:d5 c7—c6 — în ambele cazuri cu avantaj pentru negru.

De considerat este însă **8. Dd1—a4+** Cf6—d7 (altfel negrul pierde o figură) 9. Nc4:d5 Dd8—e7 şi, cu toate că „Bilguer"-ul consideră poziţia negrului ca mai bună, albul are suficient avantaj poziţional în schimbul pionului sacrificat, de exemplu: 10. Cg1—f3 0—0 11. Da4—c2.

8... **Cf6—d7**

La **8... Nd7** urmează 9. Da4 dar şi **8... c6** 9. ef cb 10. fg Tg8 11. Dc2 nu este bine pentru negru.

9. e5—e6 ...

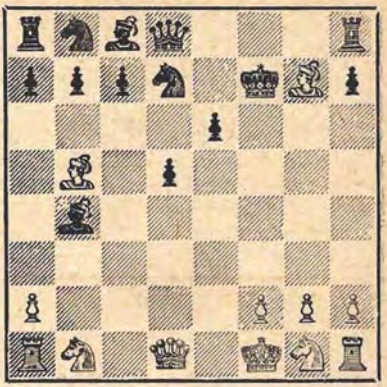
Foarte tare este **9. Dd1—g4** Nb4—f8 10. e5—e6 f7:e6 şi acum nu 11. N:g7 cum recomandă „Bilguer"-ul, din cauza 11... N:g7 12. D:g7 Tf8 etc., ci 11. Dg4—h5+ g7—g6 (dacă 11... Re7 atunci decide 12. Na3+ c5 13. N:c5+ C:c5 14. Dg5+ cu cîştigul damei sau 12... Rf6 13. Df3+ şi mat) 12. Dh5—e2 cu o poziţie cîştigată de alb.

Mutarea din text dă de asemenea albului un joc destul de bun cu toate că „Bilguer"-ul emite o părere contrarie.

9... **f7:e6**
10. Nb2:g7 ...

La 10. Dh5+ urmează 10... Rf8 11. Dg4 De7.

10... **Re8—f7**



In poziţia din diagramă „Bilguer"-ul continuă slab cu 11. N:h8? D:h8 12. Dh5+ Rf8 cu avantaj pentru negru.

In loc de aceasta, continuarea 11. Ng7—b2! Cd7—f6 (se amenință atît 12. Dd4 cît și 12. Dh5+) 12. Cg1—f3 etc. dă albului o poziție de atac care echivalează cei doi pioni sacrificați.

De altfel albul ar fi putut, așa cum s-a arătat mai înainte, să joace și în alt mod, alcătuindu-și o poziție de atac care să compenseze pe deplin materialul sacrificat.

c

(1. e2—e4 e7—e5 2. d2—d4 e5:d4 3. c2—c3 d4:c3 4. Nf1—c4 c3:b2 5. Nc1:b2)

5... Cg8—f6

In trecut, această mutare a fost considerată multă vreme ca cea mai tare însă, după cum au demonstrat cercetările mai noi, albul obține suficiente șanse de atac. Variantele care rezultă sînt însă atît de complicate încît găsirea celor mai bune continuări pentru ambele părți este destul de dificilă.

6. Cb1—c3 ...

O continuare bună este și **6. e4—e5** după care survin următoarele posibilități:

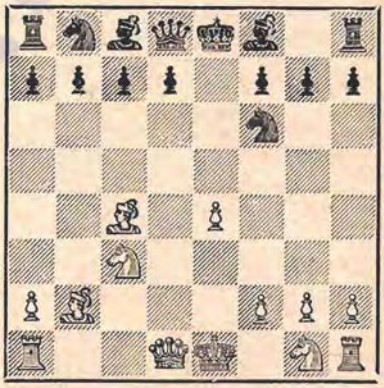
1) **6... d7—d5 7. e5:f6 d5:c4 8. Dd1:d8+ Re8:d8 9.f6:g7 Nf8—b4+ 10.Cb1—c3 Th8—e8+** (ceva mai bine este 10... Tg8) **11. Cg1—e2 Nc8—f5 12. 0—0—0+ Cb8—d7 13. Cc3—d5 Nb4—d6 14. Nb2—f6+** cu avantaj pentru alb — Marshall-Duras, 1913;

2) **6... Nf8—b4+ 7. Cb1—c3** (dacă 7. Rf1 d5 se ajunge la varianta **b**; dacă însă 7. Cd2 atunci este neplăcută mutarea 7... De7) **7... Dd8—e7** (mai bine este 7... d5 cu trecerea eventual în varianta **a**) **8. Cg1—e2 Cf6—e4 9. 0—0 Ce4:c3 10. Ce2:c3 Nb4:c3 11. Nb2:c3 0—0** și după **12. Tf1—e1** este foarte greu pentru negru să-și termine dezvoltarea; de aceea poziția albului trebuie considerată mai bună;

3) **6... Dd8—e7 7. Cb1—d2** (de considerat este și 7. Cf3 Db4+ 8. Cbd2 D:b2 9. Tb1 Da3 10. ef cu atac puternic) **7... d7—d6 8. Cg1—f3 Cb8—d7 9. 0—0 Cd7:e5 10. Cf3:e5 d6:e5 11. Nb2:e5 Nc8—e6 12. Tf1—e1** și albul are avantaj clar;

4) **6... Cf6—g4** (mutare propusă de Alapin, care însă nu prezintă vreo îmbunătățire esențială în comparație cu alte continuări) **7. Cg1—f3** (nu 7. D:g4 din cauza 7... d5 și nici 7. e6 din cauza 7... f5 8. ed+ N:d7 9. Cf3 De7+ ceea ce în partida Bardeleben—Alapin, Praga 1908, a dat negrului avantaj; la 7. Df3 poate urma 7... Nb4+ 8. Rf1 d5!) **7... Nf8—b4+ 8. Cb1—c3 0—0 9. 0—0** cu o bună poziție de atac pentru alb; în această variantă ar putea fi incluse și mutările intermediare h2—h3 și Cg4—h6.

Mutarea din text lasă albului o mare libertate în alegerea continuărilor de atac și de aceea este mai elastică decît înaintarea imediată e4—e5.



6... Cb8—c6

Dacă **6... d7—d5** atunci albul poate să ia pionul în trei feluri și este greu de hotărît care din ele este mai bun.

După **7. e4:d5** se ajunge prin 7... Nf8—d6 la o poziție favorabilă ne-

grului din varianta a, nota de la mutarea 6-a a albului. Deci mutarea 7. ed nu poate fi recomandată.

Dacă **7. Nc4:d5** se obține o poziție foarte promițătoare pentru alb, care a fost examinată în nota de la mutarea a 7-a a albului din aceeași variantă a.

„Bilguer"-ul consideră că cea mai bună luare este **7. Cc3:d5 Cf6:d5 8. Nc4:d5** și continuă cu 8... Nb4+ 9. Rf1 cu avantaj pentru alb; însă în locul acestei continuări, **8... c7—c6! 9. Nd5:f7+ Re8:f7 10. Dd1:d8 Nf8—b4+ 11. Dd8—d2** duce la un final aproximativ egal. De aceea „Deschiderea modernă" recomandă 7. Cc3: d5 Cf6:d5 8. e4:d5 Nf8—b4+ 9. Re1—f1 0—0 (altfel negrul va avea dificultăți cu rocada) 10. Dd1—d4 f7—f6 11. d5—d6+ Rg8—h8 12. d6:c7 Dd8:c7 13. Nc4—d3 Cb8—c6 14. Dd4—h4 cu atac primejdios. Dar și această analiză este greșită. In loc de 12... D:c7 negrul poate juca mai bine 12... Dd8: d4 13. Nb2:d4 Cb8—c6 și în orice caz nu are un final mai rău.

Se pare că cea mai bună continuare este ultima variantă, înlocuind mutarea 11. d6+ prin 11. Cg1—e2 și albul are o compensație suficientă pentru pionul sacrificat (Keres).

Nu este prea favorabilă negrului apărarea **6... Nf8—b4**; albul răspunde cu 7. Dd1—b3 Dd8—e7 8. 0—0—0 cu joc mai bun.

7. Cg1—f3	...

Mai tare decît mutarea utilizată în trecut 7. Cge2.

7...	**Nf8—b4**

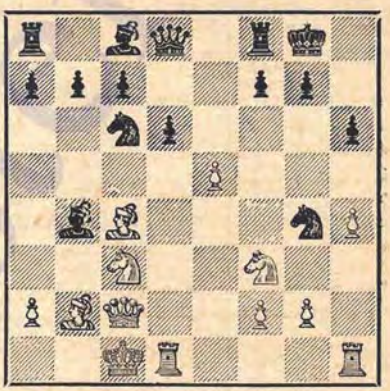
La 7... d7—d6 urmează 8. Dd1—b3 Dd8—d7 (sau 8... Ne6 9. N:e6 fe 10. 0—0) 9. Cf3—g5 Cc6—e5 10. Nc4—b5 c7—c6 11. f2—f4 cu avantaj pentru alb.

8. Dd1—c2	**d7—d6**
9. 0—0—0	**0—0**

După 9... Nb4:c3 10. Dc2:c3 Nc8—e6 11. Th1—e1 Ne6:c4 12. Dc3:c4 0—0 13. e4—e5 Cf6—e8 14. Te1—e3. Fine consideră că dezvoltarea mai bună și șansele de atac ale albului reprezintă o compensație suficientă pentru pionii sacrificați. Intr-adevăr este foarte greu pentru negru să organizeze un contrajoc reușit.

10. e4—e5	**Cf6—g4**
11. h2—h4!	**h7—h6**

Albul obține un atac foarte puternic și după 11... Cc:e5 12. Cg5 g6 13. Cce4 Nf5 14. Db3.



Albul are o poziție excelentă de atac, care valorează mai mult decît doi pioni. Intr-o partidă prin corespondență s-a jucat 12. Rc1—b1 Tf8—e8 13. Cc3—d5! Nc8—e6 14. Cf3—g5! și albul a ciștigat curînd printr-un atac direct la rege.

d

(1. e2—e4 e7—e5 2. d2—d4 e5:d4 3. c2—c3 d4:c3 4. Nf1—c4 c3:b2 5. Nc1: b2)

5...	**Dd8—e7**

Prin această mutare negrul creează, într-adevăr, unele amenințări,

însă își îngreuiază propria dezvoltare și de aceea cade curînd sub un atac distrugător.

La 5... Cc6 mutarea 6. Cf3 poate să ducă la gambitul scoțian dar se poate juca și 6. Cc3 trecînd în varianta **c**.

6. Cb1—c3 ...

Un joc bun dă albului și 6. Cb1—d2 Cg8—f6 7. Cg1—f3 d7—d5 8. Nb2:f6 g7:f6 9. Nc4:d5 c7—c6 10. Nd5—c4 — A. Rabinovici-Cigorin, Kiev 1903.

6... c7—c6

7. Dd1—c2 ...

După 7. Cg1—e2 b7—b5 8. Nc4—b3 a7—a5 9. Ta1—c1 Cb8—a6 10. 0—0 Ca6—c5 negrul a obținut un joc mai bun în partida Mieses-Cigorin, 1904, însă acest exemplu nu este pe deplin convingător. Albul poate să joace, de exemplu, 8. Nc4:b5 c6:b5 9. Cc3—d5 De7—d8 (9... D:e4 10. 0—0) 10. Ce2—d4 cu un atac împotriva căruia nu se văd apărări satisfăcătoare pentru negru (Keres).

7... d7—d6

Nu 7... d5 sau 7... b5 la care urmează, desigur, 8. N:d5 sau 8. N:b5 cu atac decisiv.

8. 0—0—0 Nc8—e6

9. Cc3—d5! ...

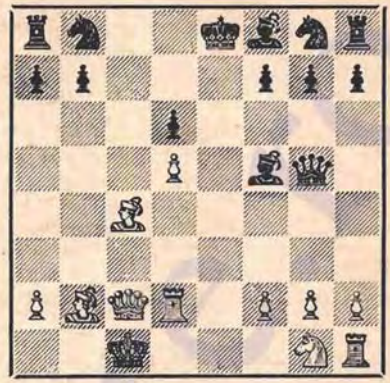
Intr-o partidă Mieses-Cigorin, 1902, după 9. Ne2 Cd7 urmat de 0—0—0 negrul a obținut un joc mai bun.

Prin mutarea din text, albul păstrează atacul cu prețul sacrificiului unei figuri.

9... c6:d5

10. e4:d5 De7—g5+

11. Td1—d2 Ne6—f5



Acum urmează 12. Dc2—b3 Cb8—d7 13. Cg1—f3 Dg5—h6 14. Db3:b7 Ta8—b8 15. Db7—c7 și atacul albului compensează cu prisosință figura sacrificată.

e

(1. e2—e4 e7—e5 2. d2—d4 e5:d4 3. c2—c3 d4:c3 4. Nf1—c4 c3:b2 5. Nc1:b2)

5... d7—d6

Una dintre cele mai sigure apărări ale negrului în gambitul nordic prin care obține o poziție solidă de apărare, fără slăbiciuni. Pentru alb este foarte greu să ajungă la un atac care să poată destrăma dispozitivul advers.

6. f2—f4 ...

Teoria consideră această mutare ca cea mai promițătoare pentru alb.

Să studiem cîteva exemple practice din partide în care au fost întrebuințate alte continuări:

1) **6. Cg1—e2** Cb8—c6 7. 0—0 Nc8—e6 8. Nc4—d5 Cg8—f6 9. Dd1—b3 Dd8—c8 10. Ce2—f4 Ne6:d5 11. e4:d5 Cc6—e5 12. Tf1—e1 Nf8—e7 cu avantaj pentru negru — Mieses-Maroczy 1903;

2) **6. Dd1—b3** Dd8—d7 7. Cb1—c3 Cb3—c6 8. Cc3—d5 Cc6—a5 9. Dd3—

g3 f7—f6 10. Nc4—e2 c7—c6 11. Cd5—f4 Cg8—h6 — Mieses-Marshall, 1902 şi poziţia negrului este mai bună deşi albul poate obţine prin 12. Cf4—h5 un atac destul de bun;

3) 6. **Cg1—f3** Cb8—c6 7. 0—0 Nc8—e6 8. Nc4—d5 (de considerat şi continuarea 8. N:e6 fe 9. Db3 trecînd după 9... Dc8 10. Cg5 Cd8 11. f4 la o poziţie din varianta principală) 8... Cg8—f6 9. Dd1—b3 Dd8—c8 10. Cf3—g5 Cc6—d8 11. f2—f4 şi albul are un atac destul de periculos — Mieses-Marco, 1903.

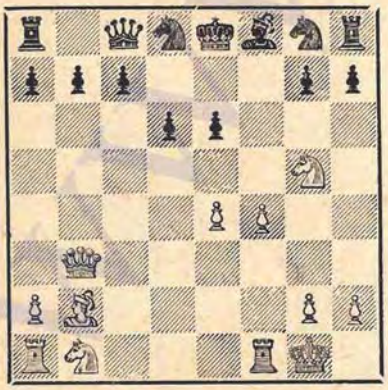
6... Nc8—e6

Sau 6... Cb8—d7 7. Cg1—f3 Cd7—c5 8. Cf3—g5 Cg8—h6 9. 0—0. Nenarokov recomandă 6... Dd8—h4+ 7. g2—g3 Dh4—e7, la care albul răspunde 8. Cb1—c3.

7. Nc4:e6 f7:e6
8. Dd1—b3 Dd8—c8

De considerat este şi 8... Cb8—d7 (cu ameninţarea 9... Cc5) deoarece după 9. D:e6+ De7 atacul albului se epuizează.

9. Cg1—f3 Cb8—c6
10. Cf3—g5 Cc6—d8
11. 0—0 ...



Atacul albului valorează pionul sacrificat (11... h6 12. Dh3 etc.)

2

(1. e2—e4 c7—e5 2. d2—d4 e5:d4 3. c2—c3 d4:c3)

4. Cb1:c3 ...

O recomandare a lui Alehin, care considera că dezvoltarea mai bună a albului constituie o compensaţie suficientă pentru pionul sacrificat. In realitate însă, după mutarea din text, negrul nu numai că nu întîmpină dificultăţi pentru a egala jocul, dar păstrează chiar tot timpul unele şanse de a obţine avantaj.

4... Cb8—c6

Mai slab este **4... Nf8—b4 5. Nf1—c1 d7—d6** care duce apoi la schimb pe cîmpul c3 şi dă albului avantajul perechii de nebuni. Este posibilă continuarea **6. Cg1—f3** (nimic nu dă albului 6. N:f7+ R:f7 7. Db3+ Ne6 8. D:b4 Cc6 şi dacă 9. D:b7 atunci 9... Cd4 cu avantaj pentru negru) **6... Nb4:c3+** (mai curînd sau mai tîrziu, acest schimb este necesar deoarece de exemplu după 6... Cc6 7. 0—0 Cf6 răspunsul 8. Cd5 este foarte neplăcut pentru negru) **7. b2:c3 Cb8—c6 8. 0—0 Cg8—f6 9. Nc1—a3** (Alehin a recomandat 9. e5 de 10. Db3 cu un atac puternic) **9... 0—0** (după Alehin mai bine este 9... Ng4 10. Db3 Ca5 11. N:f7+ Rf8 12. Da4 N:f3 13. gf R:f7 14. D:a5 Te8 cu un joc satisfăcător pentru negru) **10. e4—e5 Cf6—g4 11. e5:d6 c7:d6 12. Na3:d6 Tf8—e8 13. Tf1—e1** cu avantaj poziţional clar pentru alb — Alehin-Isakov, Moscova 1919.

5. Nf1—c4 d7—d6

Dacă **5... Nf8—b4 6. Cg1—f3 Cg8—f6** se ajunge la o poziţie din gambitul

scoţian, care a fost studiată mai înainte. Dăm în plus următoarele variante: **7. 0—0** (7. e5 d5 8. ef dc 9. D:d8+ C:d8 10. fg Tg8 11. 0—0 N:c3 12. bc Ce6! 13. Te1 dă albului egalitate) **7... 0—0 8. e4—e5** (mai bine 8. Ng5) **8... d7—d5** (în cadrul analizei gambitului scoţian această continuare a fost apreciată de noi în favoarea negrului). In realitate însă, după **9. e5:f6 Nb4: c3 10. b2:c3 d5:c4 11. f6:g7** albul obţine o partidă aproximativ egală.

6. Cg1—f3 **Cg8—f6**

Un astfel de joc tinzînd la obţinerea cu orice preţ a avantajului este foarte riscant pentru negru şi dă rezultate diametral opuse.

In locul mutării riscante 6... Cg8—f6 este mai bine **6... Nc8—e6**; dacă 7. Nd5, atunci 7... N:d5 8. ed Ce5 9. 0—0 Cf6 10. De2 Ne7 cu egalitate sau chiar 7... Cf6 8. 0—0 Ne7 şi poziţia negrului este de preferat.

Insă şi albul poate juca mai tare răspunzînd la **6... Nc8—e6** nu 7. Nd5, ci **7. Nc4:e6 f7:e6 8. Dd1—b3 Dd8—c8 9. Cf3—g5 Cc6—d8** după care se poate ajunge din nou la o poziţie din partida scoţiană. Mai departe poate urma:

1) **10. f2—f4** Nf8—e7 11. 0—0 Ne7:g5 12. f4:g5 Cg8—e7 13. Cc3—b5 e6—e5 14. Db3—c4 Ce7—c6 cu avantaj pentru negru — Marco-Spielman, 1920;

2) **10. Cc3—b5** h7—h6 11. Db3—h3 Cg8—f6 12. f2—f4 c7—c6 13. Cb5—c3 e6—e5 cu avantaj pentru negru — Mieses-Salwe, Petersburg, 1909;

3) **10. e4—e5** h7—h6 11. Cg5—f3 Cg8—e7 12. 0—0 şi, după Lasker, şansele adversarilor sînt egale. Dacă 10... de, atunci 11. Ne3 şi, după Lasker, liniile deschise compensează pierderea de material.

In orice caz este clar că prin mutarea 6... Nc8—e6 negrul capătă un joc pe deplin acceptabil, trecînd asupra adversarului sarcina de a lupta pentru obţinerea egalării, lucru care, după mutarea din text 6... Cf6, trebuia să-l facă negrul.

7. Dd1—b3 ...

Dacă 7. Cg5 Ce5 8. Nb5+ c6 9. f4 Ceg4 10. Nc4 d5 se ajunge la o poziţie aproximativ egală.

7... **Dd8—d7**

Dacă 7... Ne6 8. N:e6 fe 9. D:e6+ De7 atunci 10. Db3 0—0—0 11. Ng5 cu oarecare avantaj pentru alb.

8. Cf3—g5 **Cc6—e5**

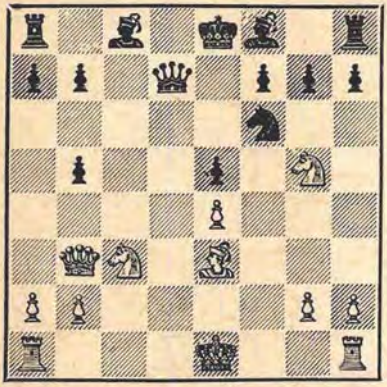
Mai bine 8... Cd8 deşi şi în acest caz albul stă mai bine, de exemplu după 9. f4.

9. Nc4—b5 **c7—c6**

10. f2—f4! **c6:b5**

Dacă 10... Ceg4, atunci continuarea 11. h3 Ch6 12. Ne2 dă albului avantaj.

11. f4:e5 d6:e5
12. Nc1—e3 ...



Pînă aci ca în partida Alehin-Verlinski, Odesa, 1918. Poziţia albului este clar preferabilă din cauza numeroaselor linii deschise şi a dezvoltării mult mai bune. Este îndoielnic dacă negrul, în general, poate salva situaţia.

B

(1. e2—e4 e7—e5 2. d2—d4 e5:d4 3. c2—c3)

3... d7—d5

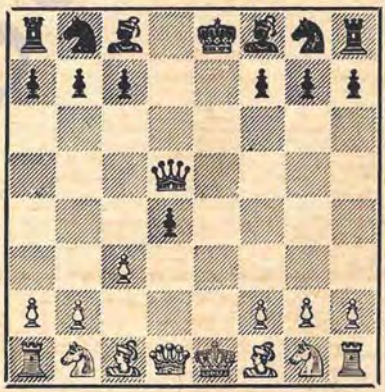
Mijlocul cel mai simplu de a nu accepta gambitul nordic, care dă negrului uşor egalitate.

Alte posibilităţi sînt următoarele:

1) **3... d4—d3** (rău este 3... Cf6 4. e5 Ce4 din cauza 5. De2!, dar se poate juca 3... Ce7 urmat de d7—d5) 4. **Nf1:d3 Nf8—c5 5. Cg1—f3 d7—d6 6. Dd1—e2 Cb8—c6** (această variantă a fost studiată în analizele partidei scoţiene) **7. Cb1—d2 a7—a6 8. Cd2—b3 Nc5—a7 9. Cb3—d4 Cg8—f6 10. Nc1—g5 h7—h6 11. Ng5—h4,** cu un joc aproximativ egal — Nyholm-Schlechter, 1914. In partidă a urmat **11... Ng4** 12. C:c6 bc 13. 0—0—0 cu un joc mai bun pentru alb; însă **11... Nc8—d7** ar fi dat negrului egalitate;

2) **3... Dd8—e7 4. c3:d4** (albul nu are un mijloc mai bun pentru a apăra pionul, de exemplu: 4. Nd3 d5 5. De2 de 6. N:e4 Cf6 cu avantaj pentru negru sau 4. D:d4 f5 sau Cf6 sau, în sfîrşit, 4. De2 Cf6 5. Cd2 d5 6. e5 d3! cu avantaj pentru negru, ca în partida Spielman-Reti, 1914; la dezavantaj pentru alb duce şi 4. Cf3 D:e4+ 5. Rd2 Cc6 6. Nd3 Dd5 7. Te1+ Ne7) **4... De7:e4+ 5. Nf1—e2** (de asemenea 5. Ne3 dă albului şanse de atac) 5... **De4:g2** (dacă negrul nu ia pionul, atunci albul păstrează avantajul în dezvoltare, ceea ce compensează suficient pierderea pionului) **6. Ne2—f3 Dg2—g6 7. Cb1—c3 Nf8—b4 8. Cg1—e2 Cg8—e7** şi, cu toate că negrul are doi pioni în plus, albul are o dezvoltare mai bună cu şanse de atac.

4. e4:d5 Dd8:d5



Mutarea **4... Cg8—f6!** dă negrului un joc şi mai uşor, de exemplu: **5. Cg1—f3** (toate încercările de a complica jocul duc numai la joc bun pentru negru, de exemplu: 5. Da4+ c6 6. dc C:c6 7. Nb5 Nd7 8. Cf3 De7+ 9. Rf1 d3 etc. ca în partida Nyholm-Breyer, 1914; sau 5. c4 c6; negrul are un joc bun şi după 5. cd Nb4+ 6. Nd2

N:d2+ 7. D:d2 0—0 8. Cf3 Ce4 9. Df4 D:d5 10. Nd3 Da5+, ca în partida Reti-Schlechter, 1914 ; 5... **Cf6:d5 6. Dd1:d4 Cb8—c6 7. Nf1—b5 Nf8—e7 8. 0—0** (dacă 8. D:g7 Nf6 negrul, continuînd cu De7+ urmat de dezvoltarea nebunului c8 şi 0—0—0 obţine, după Alehin, avantaj) 8... **0—0 9. Nb5:c6 b7:c6 10. Tf1—e1 Nc8—b7 11. Cb1—a3 Tf8—e8! 12. Ca3—c4 c7—c5 13. Dd4—d1** şi acum mutarea 13... **Tb8** pentru a continua, după 14. Ca5, cu 14... Na8, dă negrului o poziţie mai bună.

Luarea cu dama (mutarea din text) este de asemenea un răspuns bun.

5. c3:d4 ...

Slab este 5. Cf3 din cauza 5... Ng4 6. Da4+ Cc6 7. C:d4 0—0—0! 8. Ne3 Cf6 9. Cd2 C:d4 10. cd Rb8 şi negrul are avantaj.

Poziţia după mutarea din text poate surveni şi în partida scoţiană (cu adăugarea mutărilor Cg1—f3 şi Cb8—c6); acolo au fost studiate şi alte variante.

5... **Cb8—c6**

Dacă 5... c5 atunci continuarea 6. Cc3 D:d4 7. Nb5+ urmat de De2+ şi Cf3 dă albului, pentru un pion, o poziţie bună de atac.

Se poate juca şi 5... Cf6.

6. Cg1—f3 **Nc8—g4**
7. Nf1—e2 ...

Intr-o partidă Marshall-Capablanca, 1926, albul a continuat prin **7. Cc3** Nb4 8. Ne2 N:f3 9. N:f3 Dc4 10. Ne3 N:c3+ 11. bc D:c3+ 12. Rf1 Dc4+ 13. Rg1 Cge7 14. Tc1 D:a2 15. Ta1 Dc4 16. Tc1 etc. şi partida s-a terminat remiză. Insă după 7. Cc3 negrul poate obţine avantaj prin **7... N:f3** 8. C:d5 N:d1 9. C:c7+ Rd7 10. C:a8 Nh5 11. Nd2 Nb4 12. d5 N:d2+ 13. R:d2 Cb4.

7... **Cg8—f6**

Continuarea **7.. Nb4+** 8. Cc3 N:f3 9. N:f3 Dc4 duce la o poziţie din partida Marshall-Capablanca, din nota precedentă, însă la egalitate duce şi 10. N:c6+ D:c6 11. 0—0 Ce7 12. d5 Dd7 13. Db3 N:c3 14. bc 0—0.

Ceva mai energică este continuarea **7.. 0—0—0 8. Nc1—e3 Nf8—b4+** (sau 8... Cf6 9. Cc3 trecînd în varianta principală) **9. Cb1—c3 Cg8—e7** (în partida Mieses-Forgacs, Petersburg 1909, negrul a jucat 9... Da5 10. 0—0 după care Lasker, în cartea turneului, a recomandat 10... N:c3 11. bc D:c3 12. Tc1 Da3 cu avantaj pentru negru; în realitate această continuare este foarte periculoasă pentru negru şi permite albului să dezlănţuie, după 13. T:c6! bc 14. Ce5, un atac care-i dă avantaj) **10. 0—0 Dd5—d7** şi după **11.** a3 N:c3 12. bc Cd5 13. Nd2 Cb6 14. a4 Ne6 negrul obţine un joc ceva mai bun; dar şi în această variantă albul poate juca mai tare, de exemplu: **11. Da4** cu un joc aproximativ egal.

8. Cb1—c3 ...

Dacă 8. 0—0 negrul poate (în loc de 8... 0—0—0 care duce la varianta principală) să joace mai energic 8... Nf8—d6 cu intenţia de a continua la 9. Cc3 cu Dh5 obligînd pe alb la un joc foarte atent. Mutarea din text este mai activă decît 8. 0—0.

8... **Dd5—a5**

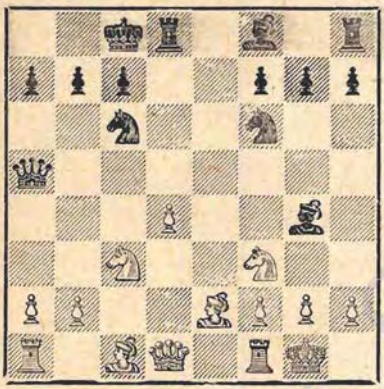
Mai slab este **8... Nb4** 9. 0—0 şi negrul trebuie totuşi să-şi retragă dama sau să facă schimbul 9... N:c3 10. bc după care albul, avînd un centru puternic, are un joc bun.

Rău este şi **8... Dh5** din cauza 9. h3 Nd6 10. Ne3 0—0—0 11. Da4 The8 12. 0—0—0 cu avantaj pentru alb; la fel şi 9... 0—0—0 10. 0—0 Nd6 11. hg C:g4 (Leonhardt-Spielman, 1906) şi

acum, după „Deschiderea modernă", albul poate obține avantaj prin 12. Te1! C:d4 13. D:d4 Nh2+ 14. Rf1 T:d4 15. C:d4.

9. 0—0 **0—0—0**

Cel mai tăios răspuns, dar de considerat este și mutarea mai liniștită 9... Nd6 urmată de 0—0; se pare că această continuare este și mai favorabilă pentru negru.



In poziția din diagramă, șansele adversarilor sînt aproximativ egale, deoarece ca o compensație pentru slăbiciunea pionului alb din d4, regele negru nu are o apărare sigură. Dăm un exemplu din practică: **10. Nc1—e3 Nf8—c5 11. Dd1—b3** (albul dă pionul din d4 pentru pionul din f7) **11... Nc5:d4 12. Cf3:d4 Cc6:d4 13. Ne2:g4+ Cf6:g4 14. Db3:f7 Th8—f8 15. Df7—e7** cu egalitate—Schlechter-Opocensky, 1914.

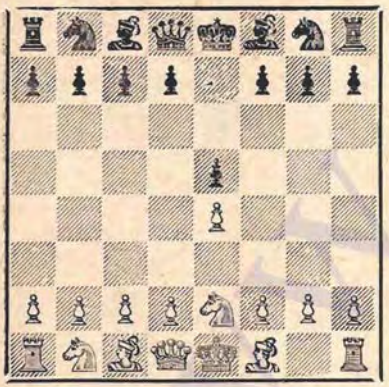
De altfel albul poate încerca și alte continuări mai tăioase jucînd, după 10. Ne3 Nc5, de exemplu: **11. a2—a3** și din cauza amenințării 12. b4 este îndoielnic dacă negrul are altceva mai bun decît **11... Ng4:f3** (luarea imediată la d4 pierde o figură după 12. C:d4) **12. Ne2:f3** (de considerat este și 12. b4!, de exemplu: 12... N:e2 13. D:e2 N:b4 14. ab D:b4 15. Cb5 cu atac puternic pentru alb) **12... Nc5:d4** (la 12... C:d4 poate urma totuși 13. b4) **13. Nf3:c6** și dacă negrul ia la c3 sau e3 atunci albul poate continua cu 14. N:b7+ urmat de Db3+ sau Df3+ cu un joc cel puțin egal; în acest caz nu merge 13... bc 14. N:d4 c5 din cauza 15. b4 (Keres).

Cu această variantă încheiem studiul deschiderii centrale și al gambitului nordic. Deși aceste deschideri nu pot fi considerate suficient de tari pentru alb, ele sînt totuși interesante și bogate în combinații. In orice caz negrul trebuie să se apere foarte precis pentru a nu cădea încă din deschidere sub un atac puternic.

DESCHIDEREA LUI ALAPIN

Inainte de a trece la gambitul regelui, să mai studiem încă un sistem de dezvoltare care a fost recomandat de maestrul rus S. Alapin, dar care în momentul de faţă este foarte rar întîlnit în practica concursurilor.

1. e2—e4 **e7—e5**
2. Cg1—e2 ...



Ideea acestei mutări este, în fond, realizarea înaintării f2—f4 ca în gambitul regelui, însă numai după o pregătire prealabilă. Aceeaşi tendinţă am observat-o şi în partida vieneză, unde pregătirea mutării f2—f4 se realiza prin mutarea normală de dezvoltare 2. Cb1—c3. In cazul de faţă însă, mutarea nenaturală 2. Cg1—e2 limitează libertatea de acţiune a nebunului şi a damei, ceea ce este în contrazicere cu principiile fundamentale de dezvoltare în deschidere. De aceea negrul obţine foarte uşor un joc bun.

2... **Cg8—f6**

O mutare normală de dezvoltare prin care negrul caută să obţină iniţiativa.

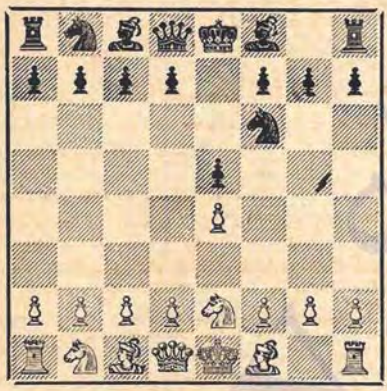
Negrul are însă la dispoziţie şi alte continuări, de exemplu:

1) 2... **Cb8—c6** (mai slab este 2... f5 3. ef d5 4. d4 e4 5. Cg3 Cf6 6. Ng5 Ne7 7. N:f6 N:f6 8. Dh5+ cu avantaj pentru alb ca în partida Alapin-Süchting, Berlin 1897) **3. Cb1—c3 Nf8—c5 4. Cc3—a4 Nc5—e7 5. d2—d4 Cg8—f6** (mai bine decît 5... d6 6. d5 Cb8 7. Dd3 f5 8. ef Dd7 9. Cac3 D:f5 10. Cg3 cu o poziţie ceva mai favorabilă pentru alb, ca în partida Alapin-Marco, Viena 1898) **6. d4—d5 Cc6—b8 7. Dd1—d3 d7—d6 8. g2—g3 Cb8—d7 9. c2—c4 c7—c5** cu un joc aproximativ egal — Alapin-Cigorin, Berlin 1897;

2) 2... **Nf8—c5 3. d2—d4 e5:d4 4. Ce2:d4** (s-a ajuns la o poziţie din deschiderea centrală care survine după 1. e4 e5 2. d4 ed 3. Cf3 Nc5 4. C:d4) mai dăm încă un exemplu: **4... Cg8—f6 5. Cd4—b3** (într-o partidă Mieses-Alehin, 1921, s-a jucat 5. Ng5 h6 6. N:f6 D:f6 cu avantaj pentru negru; relativ cea mai bună mutare este, probabil, 5. Cc3, la care urmează 5... d5! cu iniţiativă pentru negru) **5... Nc5—b6** (în locul acestei mutări Alehin recomandă 5... C:e4 6. Nd3

Dh4 7. De2 N:f2+ urmat de f7—f5 cu avantaj pentru negru) 6. **Cb1—c3 d7—d6 7. Nc1—g5 h7—h6 8. Ng5—h4 Cb8—c6** cu o poziție aproximativ egală — Alapin-Ianovski, Viena 1898.

După 2... **Nf8—c5** interesant a decurs partida Alapin-Halprin, 1898, și anume: 3. **c2—c3 Cb8—c6** (mai simplu este 3... d5 4. d4 ed 5. cd Nb4+ etc.) 4. **d2—d4 Nc5—b6 5. f2—f4 Cg8—f6** (bine este și 5... ed 6. cd d5) 6. **f4:e5 Cf6:e4 7. Cb1—d2 Ce4:d2** (combinația 7... Dh4+ 8. g3 C:e5 este incorectă din cauza 9. Dc2!) 8. **Nc1:d2 0—0** cu joc aproximativ egal.



3. **f2—f4** ...

La 3. **Cb1—c3** cel mai simplu răspuns este 3... **d7—d5** sau 3... **Nf8—c5**. In partida Alapin-Cigorin, Viena 1898, negrul a continuat 3... **Cb8—c6 4. f4 ef** (mai simplu 4... d5) 5. **d4 Nb4** (și aici este mai bine 5... d5) 6. **d5 C:e4 7. N:f4 N:c3+ 8. bc Ce7 9. Dd4 Cf6 10. c4 d6** și a obținut un joc aproximativ egal.

3... **Cf6:e4**

Mai simplu este 3... **e5:f4** pentru a răspunde la 4. C:f4 cu 4... d5 sau 4... De7, de exemplu: 3... **e5:f4 4. Ce2:f4 d7—d5 5. Cf4:d5 Cf6:d5 6. e4:d5 Dd8:d5 7. Cb1—c3 Dd5—e5+ 8. Dd1—e2** (8. Ne2 Cc6 dă negrului un joc mai bun) 8... **De5:e2+ 9. Nf1:e2**, cu egalitate ca în partida Heinra-Arulaid, Tallin 1948.

La varianta din text duce și continuarea 3... **d5** 4. fe C:e4.

4. d2—d3 **Ce4—c5**
5. f4:e5 **d7—d5**

De considerat este și 5... d7—d6 obligînd pe alb, mai curînd sau mai tîrziu, să ia la d6.

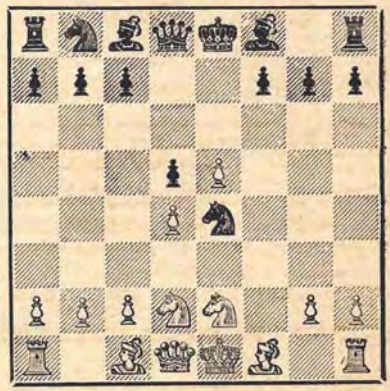
6. d3—d4 **Cc5—e4**

Fine indică continuarea egalizatoare și anume 6... Ce6 7. Cf4 c5 8. Cc3 cd 9. Cc:d5 Cc6 10. Nb5 C:f4 11. N:c6+ bc 12. C:f4 Nb4+.

7. Cb1—d2 ...

Poziția obținută este ceva mai favorabilă albului, deoarece negrul nu poate apăra suficient puternicul cal centralizat din e4. Intr-o partidă Alapin-Schwartz, 1898, negrul a jucat 7... f5 și după 8. C:e4 fe 9. Cf4 g6 10. Ne3 a intrat într-o poziție ceva mai slabă.

Relativ cel mai bine pentru negru este, probabil, simplu 7... C:d2 8. N:d2 c5 cu oarecare contrajoc în centru.

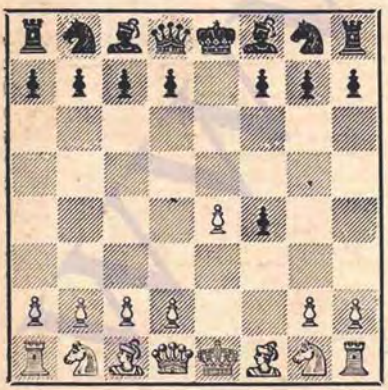


GAMBITUL REGELUI ACCEPTAT

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 ...

Această înaintare caracterizează „gambitul regelui" — una dintre cele mai vechi deschideri menționată încă de manualele de șah din secolul al XVI-lea. In concordanță cu principiile fundamentale de strategie în deschidere, albul începe atacul asupra punctului central e5. Negrul poate merge pe două căi: el poate să ia pionul atacator, f4, sau să apere punctul e5, atît direct cît și indirect, adică cu ajutorul unui contraatac în centru. In primul caz, după luarea la f4, survine gambitul regelui acceptat, iar în al doilea caz rezultă gambitul regelui neacceptat.

2... e5:f4



Să studiem mai întîi grupa de deschideri care rezultă după luarea pionului de gambit.

In această poziție albul are diferite avantaje. Prin luarea e5:f4 negrul a îndepărtat din centru pionul său important, lăsînd astfel albului superioritatea în centru, care poate fi realizată prin mutarea d2—d4. Mai departe, în cazul recîștigării pionului f4, albul capătă coloana deschisă „f" cu presiune asupra celui mai slab punct din poziția negrului, anume punctul f7.

In schimb și negrul are diferite avantaje. In primul rînd el are un pion în plus pe care albul îl poate recîștiga numai cu oarecare greutate. In al doilea rînd, prin înaintarea f2—f4 albul și-a slăbit în mod considerabil flancul regelui și trebuie să țină seamă de amenințarea Dd8—h4+. Dacă albul previne acest șah prin 3. Cf3 atunci negrul poate răspunde cu 3... g5, apărînd în mod temporar pionul f4 și amenințînd din nou (după g5—g4 și retragerea calului f3) șahul neplăcut la h4.

Rezultă deci că gambitul regelui acceptat duce la o luptă foarte ascuțită în care încă de la început adversarii sînt atrași în diferite combinații.

In secolul trecut gambitul regelui era foarte des întîlnit în practica concursurilor. El era folosit în întîlnirile importante de către mulți

maeştri cu faimă. Chiar şi mai tîrziu, cu toate că unii teoreticieni şi practicieni ajunseseră la părerea că gambitul regelui este insuficient de solid şi chiar inutilizabil, s-au găsit mulţi maeştri cu reputaţie mondială care au folosit cu succes arma ascuţită a acestui gambit în partide decisive de concurs, de exemplu: genialul Cigorin, foarte talentaţii Charousek şi Spielman, iar în ultimul timp marele maestru internaţional D. Bronştein. Partidele acestor maeştri au contribuit foarte mult la risipirea părerilor greşite asupra valorii gambitului regelui în comparaţie cu alte jocuri deschise.

In ce constă deosebirea fundamentală dintre gambitul regelui şi celelalte deschideri, care determină folosirea lui relativ rară în concursurile moderne?

Cauzele trebuie căutate, desigur, în caracterul tăios al gambitului regelui şi în faptul că albul îşi ia chiar de la început mari obligaţii şi, pentru a le face faţă, este silit să continuie jocul într-un stil hotărît şi destul de îndrăzneţ. Oferind gambitul regelui, într-un anumit sens, albul îşi arde podurile în spate şi trebuie nu numai să joace într-un stil tăios dar şi mai riscat decît în celelalte deschideri. Multora dintre şahiştii moderni nu le place să rişte încă din deschidere şi de aceea evită gambitul regelui.

Natural, se naşte întrebarea: merită într-adevăr ca cineva să ia asupra sa riscul legat de gambitul regelui şi nu sînt oare avantajele pe care le obţine negrul mai valoroase decît şansele albului de a obţine atac?

La această întrebare este extrem de greu de dat un răspuns. Cu toate că gambitul este folosit de foarte multă vreme şi cu toată existenţa unor analize vaste asupra lui, teoria încă nu este totuşi în stare să stabilească dacă el e favorabil albului sau negrului. Lucrul acesta nu este de mirare, dacă luăm în considerare infinitele posibilităţi care survin din diferite apărări. Este aproape imposibil de făcut o analiză completă şi precisă a tuturor acestor variante atît de vast ramificate.

In locul unei aprecieri teoretice definitive asupra gambitului regelui, de obicei se dădeau părerile diferite şi foarte contradictorii ale marilor maeştri. In majoritatea cazurilor, aceste păreri nu erau obiective şi în multe privinţe depindeau de stilul de joc pe care îl practicau diferiţii maeştri. De exemplu, Tarrasch era unul dintre cei mai aprigi adversari ai gambitului regelui şi chiar denumea mutarea 2. f4 „mutare de mazetă" (această originală expresie înseamnă: „mutarea unui jucător ignorant şi prost") în timp ce marele maestru Spielman considera mutarea 2. f4 ca foarte tare şi favorabilă albului în toate variantele; este adevărat însă că aprecierea lui se schimba în funcţie de succesul practic pe care îl avea în aplicarea gambitului, în diferite perioade.

Cigorin găsea că, în general, toate gambitele duc la atacuri excelente, iar cel mai important dintre ele este gambitul regelui care constituie unul dintre cele mai interesante capitole ale teoriei deschiderilor.

Practica a arătat însă, în orice caz, că gambitul regelui este pe deplin jucabil şi că în această deschidere se pot obţine victorii asupra unor adversari puternici. Se poate chiar recomanda, după o pregătire teoretică corespunzătoare, folosirea acestui gambit în partidele de concurs deoarece, în general, şahiştii cunosc foarte puţină teorie asupra lui şi de aceea probabilitatea de a obţine avantaj în deschidere este relativ mare pentru alb.

Vom trece acum la studiul variantelor principale ale gambitului regelui acceptat: gambitul calului şi gambitul nebunului, precum şi al cîtorva sisteme de gambit care se întîlnesc mai rar.

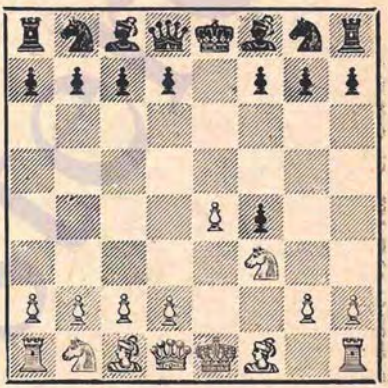
GAMBITUL CALULUI

1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5:f4
3. Cg1—f3	...

Această mutare caracterizează gambitul calului. Albul a prevenit în modul cel mai natural amenințarea 3... Dh4+ și amenință la rîndul său să joace 4. d2—d4 pentru a pune stăpînire pe centru și a-și recîștiga pionul.

Negrul trebuie să întreprindă ceva pentru a para această amenințare. De obicei el alege unul din următoarele răspunsuri: **3... g7—g5 (I), 3... Cg8—f6 (II), 3... d7—d5 (III), 3... Nf8—e7 (IV)** sau **3... h7—h6 (V)**.

Să studiem pe rînd toate aceste continuări.



I

3...	g7—g5

Apărarea cea mai veche — „clasică", în gambitul calului, care s-a bucurat de o excepțională popularitate în secolul trecut. Abia mai tîrziu au fost găsite sisteme de apărare mai solide pentru negru, constînd în contraatacul asupra centrului alb. Aceste sisteme au înlăturat aproape complet apărarea clasică din repertoriul de deschideri al turneelor moderne.

Prin mutarea 3... g5 negrul, în primul rînd, își apără pionul în plus și, în al doilea rînd, amenință foarte neplăcut g5—g4 urmat de șah pe h4, stricînd rocada albului.

Cu toate cercetările temeinice, teoria nu a stabilit încă definitiv care dintre adversari, în apărarea clasică, obține șanse mai bune. Intr-adevăr, negrul a cîștigat un pion, și l-a consolidat, dar și-a slăbit foarte serios flancul regelui și poate fi expus ușor unui atac violent. Pentru întărirea acestui atac, într-o serie de variante, albul poate sacrifica o figură (sau mai multe), după care aprecierea poziției se complică și mai mult. In baza experienței practice se poate afir-

ma că în apărarea clasică, defensiva este mai grea decît atacul; de aceea, după 3... g5, se poate considera că şansele albului sînt ceva mai bune.

Să examinăm, înainte de toate, unele continuări neobişnuite, pe care le poate alege negrul, în loc de 3... g5.

1) **3... Cg8—e7 4. d2—d4 d7—d5** (nu însă 4... Cg6 din cauza 5. h4! Ne7 6. h5 Ch4 7. N:f4 cu mare avantaj pentru alb) **5. e4—e5 Ce7—g6 6. Nf1—d3** urmat de **0—0** şi albul obţine o poziţie ceva mai bună;

2) **3... d7—d6** (nu are o valoare independentă apărarea 3... c6 4. d4 d5 5. ed şi N:f4 cu avantaj pentru alb) **4. d2—d4** (la 4. Nc4 negrul răspunde 4... h6 urmat de g7—g5 trecînd la o apărare care se studiază mai jos în subîmpărţirea **B,2**) **4... g7—g5 5. h2—h4** (poate că mai solid este 5. Nc4 Ng7, etc.) **5... g5—g4 6. Cf3—g5** (trecînd în gambitul lui Allgaier) **6... f7—f6!** (mult mai tare decît 6... h6 7. C:f7 R:f7 8. Nc4+ Rg7 9. N:f4 Cf6 10. 0—0 sau 8... Re8 9. N:f4 Cc6 10. c3 ca în partida Randviir-Kostabi, Tallin, 1947 — în ambele cazuri cu un atac puternic pentru alb; el a cîştigat un tempo preţios în comparaţie cu gambitul obişnuit al lui Allgaier, care este studiat în varianta **A,2**) **7. Cg5—h3 g4:h3 8. Dd1—h5+ Re8—d7** (dacă 8... Re7 albul nu joacă 9. N:f4 De8, ci 9. Cc3! cu şanse bune de atac) **9. Nc1:f4** (Heuer-Randviir, Tallin, 1949) şi acum prin 9... **Dd8—e8 10. Dh5—f3 Rd7—d8** negrul ar fi putut obţine oarecare avantaj;

3) **3... f7—f5 4. e4—e5!** (recomandarea lui Alapin, care este considerată ca o răsturnare a mutării 3... f5; în orice caz este mai slab 4.ef d5 5.d4 Nd6 cu joc egal) **4... d7—d5** (periculos pentru negru este 4... g5 5. d4 g4, din cauza 6. N:f4! gf 7. D:f3 Dh4+ 8. g3 Dg4 9. De3 Cc6 10. Ne2 cu avantaj pentru alb, ca într-o partidă Schlechter-Teichman, 1903; ca răspuns la 4... d6, Alapin a continuat 5. De2! de 6. C:e5 De7 7. d4 g5 8. Dh5+ urmat de D:g5 cu avantaj pentru alb) **5. h2—h4 Nf8—e7 6. d2—d4 Cg8—h6 7. Nc1:f4 Ch6—g4 8. Cb1—c3 0—0 9. Dd1—d2** etc. cu avantaj pentru alb — Gunsberg-Swiderski, 1903.

A

4. h2—h4 ...

Mutarea **4. Nf1—c4**, prin care albul renunţă la atacul direct asupra pionului g5 şi începe presiunea asupra punctului f7 este studiată în rubrica **B**.

Albul poate de asemenea ignora ameninţarea g5—g4 şi continua cu **4. Cb1—c3 (C)** sau cu **d2—d4 (D)**, cu intenţia de a obţine un atac decisiv, printr-un sacrificiu de turn, după cum se va vedea în cele ce urmează.

Totuşi mutarea cea mai energică — dintre toate aceste mutări — este mutarea din text, 4. h4, care oferă albului şanse bune de a obţine avantaj.

4... g5—g4

Forţat, deoarece 4... f6 5. C:g5 sau 4... Ne7 5. hg N:g5 6. d4 d6 7. g3 dau albului un avantaj clar.

In poziţia la care s-a ajuns după 4... g4, albul poate muta calul pe cîmpul e5 sau pe g5, ceea ce duce la cele două variante principale ale gambitului calului: gambitul Kieseritzky sau la gambitul Allgaier. Primul este considerat mai favorabil pentru alb.

I

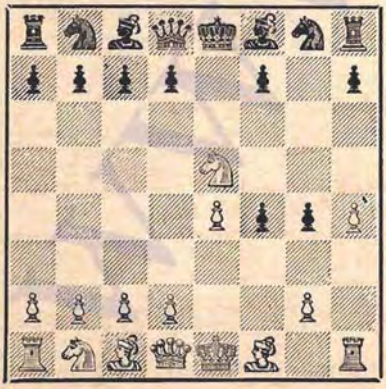
5. Cf3—e5 ...

Gambitul lui Kieseritzky.

Această mutare a fost întrebuințată încă din veacul al XVIII-lea, însă analize amănunțite asupra variantelor care survin după 5. Ce5 au fost publicate pentru prima oară de către Kieseritzky (un polonez originar din Iuriev) acum aproape o sută de ani.

Mutarea 5. Ce5 este cea mai tare în această poziție și dă albului oarecare șanse de a obține avantaj.

Continuarea **5. Cf3—g5** (gambitul Allgaier) se studiază în rubrica **2.**



In poziția la care s-a ajuns, negrul poate alege între numeroase sisteme de apărare. Intrucît poziția aceasta are o însemnătate hotărîtoare pentru aprecierea apărării clasice cu mutarea 3... g5, trebuie să acordăm o atenție deosebită analizei ei și să studiem detailat toate posibilitățile de apărare ale negrului, întîlnite în practică.

a

5... Cg8—f6

Această apărare este considerată ca una din cele mai tari în această poziție. Acum albul trebuie să joace foarte exact pentru a nu intra în dificultăți și pentru a-și păstra avantajul minimal.

Sînt posibile și următoarele continuări:

5... Nf8—g7 (b), 5... d7—d5 (c), 5... d7—d6 (d), 5... Cb8—c6 (e), 5... Dd8—e7 (f), 5... Nf8—e7 (g) și 5... h7—h5 (h).

aa

6. d2—d4 ...

Inainte vreme se juca exclusiv **6. Nf1—c4** mutare mai slabă decît 6. d4 și care se studiază în rubrica **bb.**

La complicații interesante, însă avantajoase numai pentru negru, duce **6. Ce5:g4,** care se studiază în rubrica **cc.**

Mutarea din text este cea mai tare.

6... d7—d6

Singura mutare care dă acestei apărări o valoare independentă. Dacă, de exemplu, **6... d7—d5,** atunci se ajunge la o poziție din varianta **c,** iar după **6... Nf8—g7** se obține o poziție din varianta **b.**

Alungarea calului alb din poziția sa dominantă — cîmpul e5 — este, desigur, în avantajul negrului.

7. Ce5—d3 ...

Sacrificiul 7. Ce5:f7 Re8:f7 8. Nc1:f4 (sau 8. Nc4+ d5 9. ed Nd6 10. 0—0 Ch5 cu avantaj pentru negru; la acelaşi rezultat duce şi 8. Cc3 Nh6 9. Nc4+ Rg7 10. 0—0 Ch5) 8... Nf8—g7 9. Nf1—c4+ d6—d5 10. e4:d5 Th8—e8+ este evident în avantajul negrului.

7... Cf6:e4

Slab este aici 7... f4—f3 8. g2:f3 g4—g3, de exemplu: 9. Cb1—c3 Cb8—c6 10. Nc1—c3 d6—d5 11. e4—e5 Cf6—h5 12. f3—f4 Ch5—g7 13. Dd1—f3 cu avantaj clar pentru alb.

8. Nc1:f4 ...

Mai precis este 8. Dd1—e2, ceea ce după 8... Dd8—e7 (dacă 8... d5 9. N:f4 sau 8... f5 9. Cc3 albul nu stă mai rău decît în varianta principală) 9. Nc1:f4 duce la varianta principală.

8... Dd3—e7

De considerat este şi 8... Nf8—g7 9. c2—c3 (sau 9. Cc3 C:c3 10. bc 0—0 cu ameninţarea c7—c5) 9... 0—0 cu toate că şi în acest caz poziţia la care se ajunge după 10. Cb1—d2 nu este uşor de apreciat. Este posibilă continuarea 10... Tf8—e8 11. Cd2:e4 Te8:e4+ 12. Re1—f2 Dd8—f6 13. g2—g3 Nf8—h6 14. Nf1—g2 cu avantaj pentru alb.

Mutarea din text este mai des întrebuinţată.

9. Dd1—e2 Nf8—g7

In locul acestei mutări, teoria recomandă 9... **Cb8—c6** 10. c2—c3 h7—h5 11. g2—g3 Nf8—h6! începînd atacul asupra punctului g3 fără a pierde timp cu mutarea Nf8—g7. Insă toată această variantă nu este convingătoare deoarece, în primul rînd, albul poate încerca în loc de 10. c3, **10. Cb1—c3** Ce4:c3 11. b2:c3 iar în al doilea rînd, după 10. c3 h5 el poate juca **11. Cb1—d2** pentru a îndepărta calul negru din e4, înainte ca negrul să ia în stăpînire punctul g3. Unii teoreticieni recomandă ca răspuns la **11. Cb1—d2** continuarea **11... d6—d5 12. Cd2:e4** (bine este şi 12. 0—0—0) **12... d5:e4 13. Cd3—c5 Nf8—h6** şi consideră poziţia negrului ca mai bună, ceea ce este evident greşit. Albul continuă prin **14. De2—e3 Nh6:f4 15. De3:f4** şi pentru pionul sacrificat are un avantaj poziţional suficient.

In afară de 11. Cd2 este de considerat şi **11. d4—d5** Cc6 b8 12. Cb1—a2 cu diferite posibilităţi de atac pentru pionul sacrificat.

Din aceste variante ca şi din varianta principală, se poate constata că pionul în plus al negrului nu are valoare deosebită, deoarece mai curînd sau mai tîrziu el devine un obiectiv de atac pe coloana semideschisă „f". Albul poate chiar face liniştit schimbul damelor, păstrînd totuşi o presiune puternică pe coloanele centrale deschise, care compensează pe deplin pionul sacrificat.

10. c2—c3 ...

Şi aici este de considerat 10. Cb1—c3.

10... h7—h5

Este îndoielnic dacă această mutare corespunde scopului în această poziţie, deoarece pentru schimbul nebunilor prin Nh6 negrul a pierdut deja un tempo preţios, jucînd întîi Ng7.

10... Nc8—f5 corespunde mai bine nevoilor poziţiei.

Pachman consideră că poziţia la care se ajunge după (10... Nf5) 11. Cb1—d2 Ce4:d2 12. Re1:d2 De7:e2+ 13. Nf1:e2 este egală, însă albul poate juca mai bine 12. D:e7+ Re8:e7 13. Re1:d2 şi nu albul ci negrul trebuie să lupte pentru egalare.

11. Cb1—d2 ...

Philidor a recomandat 11. g2—g3 d6—d5 (această înaintare în urma căreia se pierde controlul asupra cîmpurilor c5 şi e5 este antipoziţională; mai bine este, chiar cu pierdere de timp,

11... Nh6) 12. Nf1—g2 f7—f5 13. Cb1—d2 Nc8—e6 după care mutarea lui Rubinstein 14. Cd3—c5! dă albului un contrajoc suficient pentru pion.

Mutarea din text este, fără îndoială, mai logică.

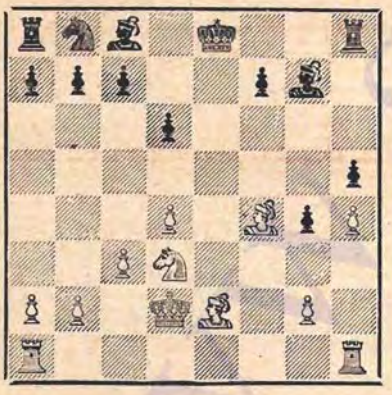
11... Ce4:d2

Negrul nu are mijloace convenabile de a apăra calul din e4, de exemplu: 11... **d6—d5** (la 11... Nf5 o continuare bună este 12. Cb4 sau 12. 0—0—0) 12. Cd2:e4 d5:e4 13. Cd3—e5 sau **11... f7—f5** 12. Nf4—g5 Ce4:g5 13. De2:e7+ Re8:e7 14. h4:g5 urmat de Cd3—f4 — în ambele cazuri cu şanse mai bune pentru alb.

12. Re1:d2 De7:e2+

Forţat, din cauza ameninţării 13. Df2 cu un atac puternic pentru alb.

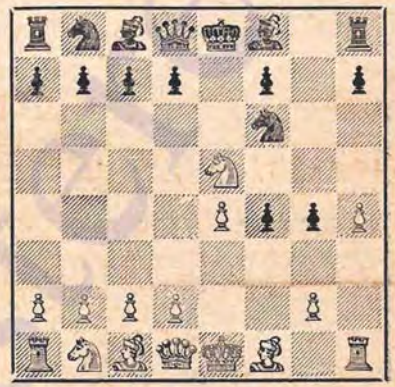
13. Nf1:e2 ...



In poziţia la care s-a ajuns albul are o însemnată superioritate de dezvoltare pentru pionul sacrificat şi şanse de atac pe flancul regelui, ceea ce compensează pe deplin neînsemnata pierdere materială. Negrul mai poate, probabil, să egaleze jocul continuînd cu **13... Cb8—c6** 14. Ta1—e1 Nc8—e6! deşi nu fără dificultăţi. La un joc pasiv, albul obţine repede un atac decisiv, ca în partida Stoltz-Sämisch, 1932, de exemplu: **13... Nc8—f5** 14. Th1—f1 Cb8—d7 (şi aici 14... Cc6 este mai tare) 15. Cd3—b4 Cd7—f6 16. Ne2—b5+ Nf5—d7 17. Ta1—e1+ Re8—d8 18. Nf4—g5! Nd7:b5 19. Tf1:f6 şi negrul a cedat.

bb

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. h2—h4 g5—g4 5. Cf3—e5 Cg8—f6)



6. Nf1—c4 ...

Această mutare, care în secolul trecut a fost considerată multă vreme ca cea mai tare, este în realitate mai slabă decît 6. d4 şi dă albului şanse numai pentru egalarea jocului.

6... d7—d5

Este îndoielnică recomandaţia lui Philidor **6... Dd8—e7** 7. d2—d4 d7—d6 deoarece această mutare dă albului avantaj: 8. Ce5:f7! (numai la egalitate duce 8. N:f7+ Rd8 9. Nb3 de 10. de+ Nd7 11. ef D:e4+ 12. Rf1) 8... De7:e4+ 9. Re1—f1 f4—f3 (sau 9... Ch5 10. Rf2) 10. g2—g3 f3—f2 11. Rf1:f2 De4—f5+ 12. Nc1—f4 Cf6—e4+ 13. Rf2—g2 d6—d5 14. Cf7:h8 d5:c4 15. Th1—e1.

7. e4:d5 Nf8—d6

Mutarea din text nu este rea, însă mai tare este **7... Nf8—g7** care duce după 8. d2—d4 Cf6—h5 la o poziție din varianta **b**. Albul poate juca și altfel, însă nu poate evita dezavantajul, de exemplu:

1) 8. d5—d6 c7:d6 (și 8... 0—0 este bine pentru negru) 9. Ce5:f7 Dd8—e7+ 10. Dd1—e2 De7:e2+ 11. Re1:e2 d6—d5 12. Cf7—d6+ Re8—d7 13. Cd6—f5 d5:c4 14. Cf5:g7 Rd7—e7 în avantajul negrului;

2) 8. Nc4—b5+ c7—c6 9. d5:c6 0—0 10. c6:b7 Nc8:b7 11. d2—d4 (la 11. Cc3 sau C:g4 urmează aceeași continuare) 11... Nb7:g2 12. Th1—g1 f4—f3 13. Cb1—c3 Cb8—d7 cu avantaj pentru negru.

α

8. d2—d4 ...

Continuarea 8. 0—0 se studiază în rubrica β

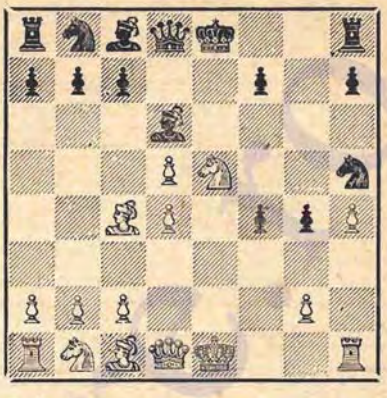
Mutarea din text este mai tare și dă albului un joc aproximativ egal.

8... Cf6—h5

După 8... 0—0 albul are de ales între următoarele două continuări:

1) **9. Nc1:f4** (această luare este în avantajul negrului) 9... **Cf6—h5 10. g2—g3** (dacă 10. 0—0 atunci nu 10... C:f4 11. T:f4 f6 din cauza 12. T:g4+ Rh8 13. Cg6+ hg 14. T:g6 Tf7 15. Cc3! și albul are trei pioni pentru o figură și posibilități de atac, ci simplu 10... D:h4 și amenințarea 11... g3 asigură negrului avantaj) **10... f7—f6 11. Ce5—d3 Ch5:g3 12. Nf4:g3 Nd6:g3+ 13. Re1—f1 Dd8—e8** cu avantaj pentru negru — Pillsbury-Cigorin, Viena, 1903;

2) **9. 0—0! Cf6—h5** (altfel urmează 10. N:f4) **10. Ce5:g4** (nu 10. N:f4 D:h4 ca în varianta precedentă) **10... Dd8:h4 11. Cg4—h2 Tf8—e8** (sau 11... Cg3 12. Te1) **12. Ch2—f3 Dh4—f6 13. Cb1—c3 Nc8—g4 14. Cc3—e2** și jocul este aproximativ egal.



9. 0—0 ...

Alte continuări sînt mai slabe, de exemplu:

1) **9. Nc4—b5+ c7—c6!** (mai slab este 9... Rf8 10. Cc3 Cg3 11. Tg1 D:h4 12. N:f4! Ch5+ 13. g3 cu avantaj pentru alb) **10. d5:c6 b7:c6** (mai bine decît 10... 0—0 11. cb N:b7 12. D:g4+) **11. Ce5:c6 Cb8:c6 12. Nb5:c6+ Re8—f8** (la 12... Nd7 urmează 13. N:d7+ urmat de 0—0) **13. Nc6:a8 Ch5—g3** și acum atît **14. Th2** De7+ 15. Rf2 Ce4+ cît și **14. Rf2** C:h1+ 15. D:h1 g3+ 16. Re1! De7+ 17. Rd1 Ng4+ dau negrului o poziție excelentă de atac;

2) **9. Cb1—c3** (dacă 9. Rf2 Cg3 10. Te1 negrul poate răspunde liniștit 10... D:h4!) **9... Dd8—e7** (varianta tăioasă 9... Cg3 10. N:f4 C:h1 11. g3! De7 12. Dd2 f6 13. 0—0—0 fe 14. de ca în partida Ponomarev-Beskrovnîi, 1868, dă albului un joc superior; la același rezultat duce și 9... 0—0 10. Ce2 Te8 11. C:f4 C:f4 12. N:f4 Cd7 13. D:g4+ Rh8 14. De2!) **10. Nc4—b5+ c7—c6 11. d5:c6 b7:c6 12. Cc3—d5 De7—e6 13. Cd5—c7+ Nd6:c7 14. Nb5—c4 De6—e7 15. Nc4:f7+ De7:f7! 16. Ce5:f7 Re7:f7** cu avantaj pentru negru (Ianiș).

Nefavorabil albului este și sacrificiul propus de vechii teoreticieni și anume **9. Nc1:f4 Ch5:f4 10. 0—0** cu scopul ca, după 10... 0—0 11. T:f4 f6 12.

T:g4+, etc. să ajungă la poziția din nota de la mutarea a 8-a a negrului (prima variantă). Însă în loc de 10. 0—0 negrul trebuie să joace **10... Cf4—g6** (nu 10... f6 din cauza 11. Nb5+ cu mari complicații) **11. Ce5:f7 Dd8:h4** și nu este probabil ca albul să mai poată începe un atac periculos.

9... Dd8:h4

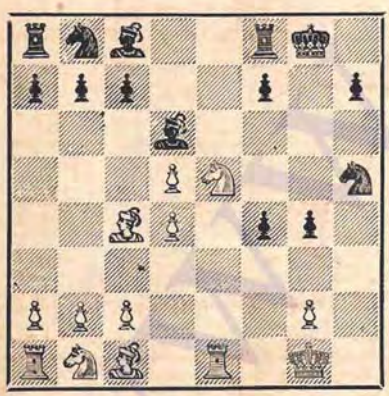
Dacă 9... 0—0 10. Ce5:g4 se ajunge la varianta doua din comentariul de la mutarea a 8-a a negrului.

Dacă însă negrul joacă 9... Nd6:e5, atunci atît după 10. Dd1—e1 0—0 11. De1:e5 cît și după 10. d4:e5 Dd8:h4 11. Dd1—d4 g4—g3 12. Tf1:f4! albul are un joc mai bun.

10. Dd1—e1! Dh4:e1

Nu însă **10... g3** sau **10... Cg3** din cauza 11. Cg6+. De considerat este însă și **10... De7** la care albul poate răspunde cu 11. Df2 cu un joc destul de bun.

11. Tf1:e1 0—0



Poziția poate fi considerată ca aproximativ egală, deoarece pionul sacrificat de alb este compensat de dezvoltarea mai bună și de punctele sale puternice din centru.

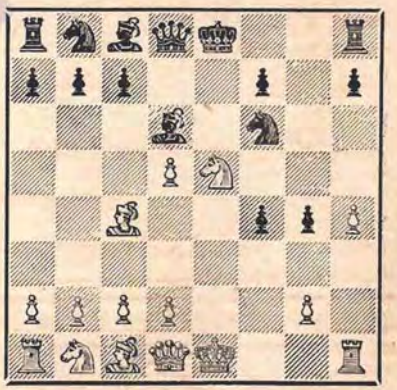
Iată două variante posibile:

1) **12. Nc4—d3 Tf8—e8** (pe lîngă 13. c4 se amenință și foarte neplăcut 13. Cc4) **13. c2—c4 f7—f6 14. Ce5—f3 Te8:e1+ 15. Cf3:e1** și cu toate că „Deschiderea modernă" consideră poziția ca egală, negrul prin **15... c7—c5!** obține un joc excelent. De aceea este mai bine **13. Nc1—d2** cu scopul de a continua după 13... f6 cu 14. Cc4, iar la 13... Ca6 să răspundă cu 14. N:a6 ba 15. c4 cu joc aproximativ egal;

2) **12. Cb1—c3 Nc8—f5 13. Cc3—e4** (slab este 13. g3 f3 14. Nh6 Te8 15. C:f3 Cd7 16. Ch4 C:g3 cu avantaj pentru negru; cel mai simplu răspuns la 12... Nf5 este 13. Nc4—d3 cu egalitate) **13... Nf5:e4** (la 13... Te8 urmează nu 14. N:f4? f6, ci 14. Nd3) **14. Te1:e4 f7—f6** (sau 14... Te8 15. Nd3) **15. Ce5:g4 f6—f5 16. Cg4—h6+ Rg8—g7 17. Te4—e6 Tf8—f6 18. Te6:f6 Rg7:f6 19. Nc4—d3** cu joc aproximativ egal.

♗

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. h2—h4 g5—g4 5. Cf3—e5 Cg8—f6 6. Nf1—c4 d7—d5 7. e4:d5 Nf8—d6)



8. 0—0 ...

Acest sacrificiu dă într-adevăr albului oarecare șanse de atac care

sînt însă insuficiente pentru a neutraliza avantajul negrului. Teoria modernă consideră acest gambit ca nefavorabil albului.

8... Nd6:e5

Dacă 8... Cf6—h5 9. d2—d4 se ajunge la varianta precedentă α.

9. Tf1—e1 Dd8—e7

Numai prin această mutare poate spera negrul să-şi păstrezee avantajul.

Să studiem şi alte posibilităţi care stau la dispoziţia negrului:

1) **9... Re8—f8** 10. Te1:e5 Cb8—c6 11. d2—d4! Cc6:e5 12. d4:e5 Cf6—h5 13. e5—e6 cu un atac puternic pentru alb, de exemplu: 13... fe 14. D:g4 sau 13... N:e6 14. Dd4;

2) **9... Cb8—c6** (Cohn) 10. d2—d4! Cf6:d5 (la joc egal duce şi 10... Ne6 11. de C:d5 12. N:d5) 11. Nc4:d5 Dd8:d5 12. Nc1:f4, etc., cu egalitate;

3) **9... Cf6:d5** (continuarea lui Tabunşcicov 9... 0—0 10. T:e5 Cc6 dă albului avantaj după 11. Tg5+ Rh8 12. b3!) 10. Te1:e5+ Cd5—e7 11. d2—d4 Cb8—c6 12. Nc1:f4! Cc6:e5 13. Nf4:e5 0—0 14. Dd1—f1 cu un atac care asigură albului avantaj.

10. c2—c3 Cf6—h5

Mutarea lui Iasnogrodski, considerată ca cea mai tare.

Alte continuări lasă albului suficiente posibilităţi de apărare, de exemplu:

1) **10... De7—c5+** (mai slab este 10... Nf5 11. d4 Cd7 care în partida în consultaţie Cigorin-Pillsbury, 1904, după 12. N:f4 Ce4 13. de D:h4 14. T:e4 N:e4 15. De2 f5 16. De3 a dat albului o poziţie bună de atac) **11. d2—d4 Dc5:c4 12. Cb1—a3 Dc4—a6 13. Te1:e5+** urmat de **Nc1:f4** cu avantaj pentru alb;

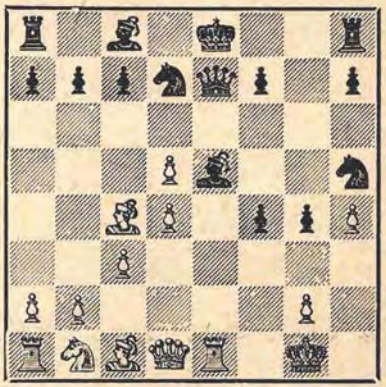
2) **10... f4—f3 11. d2—d4 Cf6—e4 12. Te1:e4 Ne5—h2+ 13. Rg1:h2 De7:e4** (la 13... g3+ albul poate continua fie prin 14. Rg1 f2+ 15. Rf1 D:e4 16. De2, fie prin 14. R:g3 D:e4 15. gf — în ambele cazuri cu joc bun) **14. g2—g3** (la 14. Ng5 urmează 14... h6 sau 14... g3+) **14... 0—0 15. Nc4—d3** (în cunoscutul meci de gambit Lasker-Cigorin, 1903, albul a continuat mai slab 15. Nf4) **15... De4:d5 16. Dd1—d2** cu şanse aproape egale;

3) **10... g4—g3 11. d2—d4 Cf6—g4 12. Cb1—d2** (la remiză duce 12. N:f4 N:f4! 13. T:e7+ R:e7 14. Df3 Ne3+ 15. Rh1 Cf2+) **12... De7:h4** (şi după 12... Ce3 13. Dh5 albul are un atac suficient) **13. Cd2—f3** cu şanse mai bune pentru alb.

11. d2—d4 Cb8—d7!

Această mutare păstrează negrului şanse de a obţine avantaj.

Dacă 11... 0—0 12. Te1:e5 De7:h4 13. Te5:h5 (sau 13. Cd2 f3! cu atac puternic pentru negru) 13... Dh4:h5 14. Nc1:f4 albul are un suficient avantaj poziţional pentru calitatea sacrificată.



În această poziţie foarte complicată albul are două posibilităţi principale de a încerca să continuie atacul şi anume:

1) **12. Dd1:g4** (această mutare a lui Ianovski este, fără îndoială, mai bună decît 12. Nb5 Rd8 13. N:d7 N:d7 14. T:e5 D:h4 15. T:h5 D:h5 16. N:f4 Te3 cu avantaj pentru negru) **12... Cd7—f6** (sau 12... N:d4+ 13. Rf1 Cg3+ 14. D:g3 fg 15. cd, etc. cu joc bun) **13. Dg4—e2** (dacă 13. D:c8+ T:c8 14. T:e5 Td8 sau 13. Dd1 Cg4 14. Nb5+ c6! negrul obține, de asemenea, avantaj) **13... Cf6—g4 14. De2:e5 Cg4:e5 15. Te1:e5 Th8—g8** și negrul are o poziție ceva mai bună — partida în consultație Capablanca-Chajes și alții, 1913;

2) **12. d4:e5 Cd7:e5 13. b2—b3 0—0 14. Nc1—a3 Ce5—f3+! 15. g2:f3 De7:h4** și acum, conform analizelor lui Capablanca, Burn și Ed. Lasker **16. Te1—e5! Nc8—f5! 17. Cb1—d2 Dh4—g3+ 18. Rg1—f1 Dg3—h2 19. Na3:f8 g4—g3 20. Nf8—c5** cu o poziție extrem de complicată și încurcată. Totuși șansele negrului par a fi mai favorabile.

Cu aceasta încheiem studiul gambitului bazat pe mutarea 8. 0—0. Cu toate cercetările profunde și temeinice în acest domeniu încă nu s-a putut stabili definitiv dacă negrul își poate păstra avantajul. În fond acest gambit nu are o însemnătate prea mare deoarece albul, la mutarea a 6-a sau a 8-a, poate să joace mai bine și anume d2—d4.

cc

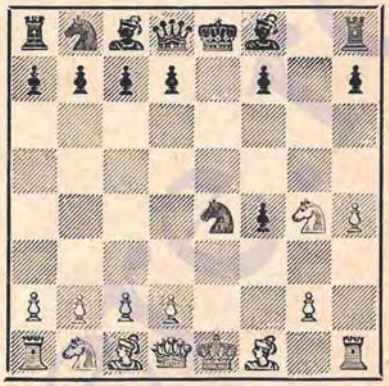
(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. h2—h4 g5—g4 5. Cf3—e5 Cg8—f6)

6. Ce5:g4 ...

Această luare duce la complicații interesante dar în cele din urmă avantajoase pentru negru.

6... **Cf6:e4**

Mai slab este 6... d7—d5 din cauza 7. Cg4:f6+ Dd8:f6 8. Dd1—e2 Nf8—d6 9. Cb1—c3.



7. d2—d3 ...

Continuarea **7. Dd1—e2** dă negrului avantaj, de exemplu: 7... Dd8—e7 8. Cb1—c3 Ce4—g3 9. De2:e7+ (de asemenea și 9. Cd5 C:e2 10. C:e7 Cg3 11. Cd5 C:h1 dă negrului avantaj) 9... Nf8:e7 10. Th1—h2 (sau 10. Tg1 Nc5 11. Cf2 Cc6 12. Cd5 0—0 cu avantaj evident pentru negru) 10... d7—d5 11. Cg4—e5 c7—c6 12. d2—d4 Cg3—f5 și negrul are avantaj.

7... **Ce4—g3**
8. Nc1:f4 **Cg3:h1**

Dacă 8... De7+ atunci continuarea 9. Ne2 C:h1 10. Ng5 asigură albului un joc cel puțin egal. Mutarea din text este mai simplă și mult mai tare.

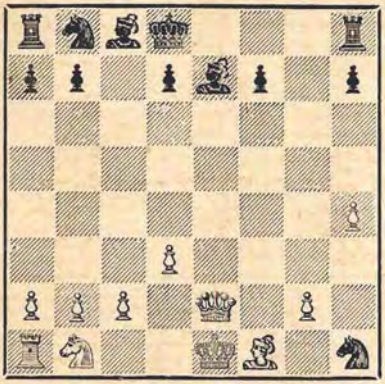
9. Dd1—e2+ ...

Insuficient este 9.Nf4—g5 Nf8—e7 10. Dd1—e2 h7—h5 11. Cg4—f6+ (sau 11. De5 f6 12. C:f6+ Rf7 13. Dd5+ Rg7) 11... Re8—f8 12. De2—e5 Cb8—c6 cu avantaj pentru negru.

9... **Dd8—e7**

Nu însă 9... Ne7? din cauza 10. Cf6+ Rf8 11. Nh6 mat.

10.	**Cg4—f6+**	**Re8—d8**
11.	**Nf4:c7+**	**Rd8:c7**
12.	**Cf6—d5+**	**Rc7—d8**
13.	**Cd5:e7**	**Nf8:e7**



In această poziție negrul avînd trei figuri pentru damă, are un joc mai bun, de exemplu: **14. De2—g4** (într-o partidă jucată în 1860 continuarea 14. Dh5 Cg3 15. Da5+ b6 etc. a dus tot la avantaj pentru negru; la 14. Cc3 este foarte neplăcut 14... Te8) **14... d7—d6 15. Dg4—f4 Th8—g8 16. Df4:f7** (după 16. Cc3 Ne6 negrul capătă de asemenea avantaj) **16... Tg8—f8 17. Df7:h7 Ch1—g3 18. Cb1—d2 Nc8—f5** cu avantaj pentru negru.

b

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. h2—h4 g5—g4 5. Cf3—e5)

5...	**Nf8—g7**

Această apărare este considerată, alături de 5... Cf6, ca una din cele mai bune continuări pentru negru.

aa

6. d2—d4	**...**

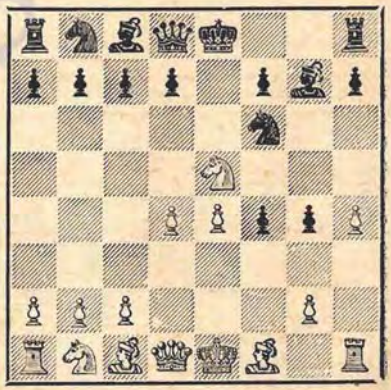
Cealaltă posibilitate **6. Ce5:g4** se studiază în rubrica **bb.**

6...	**Cg8—f6**

La aceeași poziție se ajunge și în varianta precedentă „a" după 5... Cf6 6. d4 Ng7.

Rău este **6... N:e5** deoarece negrul după 7. de, pierde pionul f4 fără nici o compensație.

De considerat este însă **6... d7—d6.** Dacă **7. Ce5:g4** atunci 7... Nc8:g4 8. Dd1:g4 Ng7:d4 9. c2—c3 Nd4—e5 10. Nc1:f4 Cg8—f6 11. Dg4—f3 Cb8—d7 și negrul are un joc ceva mai bun datorită stăpînirii absolute a puternicului cîmp central e5. Din această cauză, după 6... d7—d6 albul este obligat, în mod practic, la **7. Ce5:f7** Re8:f7 8. Nf1—c4+ Rf7—e8 9. Nc1:f4 obținînd pentru figura sacrificată un atac foarte puternic, de exemplu: 9... Dd8—f6 10. Nf4—e3 Cg8—e7 11. Cb1—c3 Ng7—h6 12. Dd1—d2 Nh6:e3 13. Dd2:e3 Th8—f8 14. Th1—f1 Df6:h4+ 15. Re1—d2! — Pillsbury-Marco, 1903.



α

7. Nf1—c4	**...**

Mutarea aceasta duce la mari complicații care nu sînt, ca în varianta precedentă **a, bb,** prea favorabile albului.

Teoria recomandă şi mutarea **7. Cb1—c3** care se studiază în rubrica β.

Bine este pentru alb şi **7. Nc1:f4 d7—d6 8. Ce5—d3** (sacrificiul 8. C:f7 R:f7 9. Nc4+ este îndoielnic deoarece în locul continuării survenite în partida Schlechter-Gunsberg, 1903, anume 9... Re8 10. Cc3 Ch5 11. Ng5 Nf6 12. Dd2 etc., negrul poate juca mai tare 9... d5!, de exemplu: 10. 0—0 dc 11. e5 Tf8 12. ef N:f6 sau 10. ed Te8+ 11. Ne5 Cbd7 — în ambele cazuri cu avantaj pentru negru) **8... Cf6:e4** trecînd în varianta **a**.

Mai tare decît mutarea din text este de asemenea, **7. Ce5:g4 Cf6:e4 8. Nc1:f4** (după 8. Nd3 d5 9. N:e4 de 10. N:f4 D:d4 11. D:d4 N:d4 12. c3 N:g4 13. cd Cc6 14. Cc3 f5 negrul obţine avantaj; rău este şi 8. Cc3 din cauza 8... Cg3 9. Th2 De7+ 10. Ne2 d6 cu avantaj pentru negru) **8... Dd8—e7 9. Dd1—e2** (de considerat este şi 9. Ne2 deoarece 9... Db4+ 10. Cd2 etc., dă albului un avantaj enorm de dezvoltare în schimbul pionului sacrificat; Hardin a recomandat aici 9. Ce3 deoarece 9... Cg3 nu este periculos din cauza 10. Dg4) **9... Ng7:d4** (mai tare este, poate, 9... d5; într-o partidă jucată în 1898 negrul a continuat cu 9... d6, însă după 10. Ce3 Ne6 11. c3 0—0 12. Df3 a intrat curînd în dificultăţi) **10. c2—c3 Nd4—b6** (după 10... Ng7 11. Ce3 De6 12. g3 albul are avantaj) şi acum, după „Deschiderea modernă", **11. Cb1—d2!** (această mutare în schimbul pionului sacrificat; sau 11. Ce3 d6 12. Cd5 De6 — în ambele cazuri cu avantaj pentru negru) **11... Ce4:d2 12. Cg4—f6+ Re8—d8 13. Re1:d2 De7:e2+ 14. Nf1:e2** cu şanse mai bune pentru alb.

7... d7—d5

Mai slab este **7... 0—0 8. Cb1—c3** (sacrificiul 8. C:f7 T:f7 9. N:f7+ R:f7 10. e5 Cd5 dă negrului un joc mai bun) **8... d7—d6** (şi 8... De7 9. 0—0 d6 10. C:f7 T:f7 11. N:f7+ urmat de N:f4 dă albului avantaj) **9. Ce5:f7 Tf8:f7 10. Nc4:f7+ Rg8:f7 11. Nc1—f4** cu avantaj pentru alb, de exemplu: **11... Cc6** 12. 0—0 Rg8 13. Ng5 h6 14. N:f6 N:f6 15. Ce2 sau **11... De8** 12. 0—0 Rg8 13. Dd3 Cc6 14. Ng5 Dg6 15. Dc4+ urmat de Tae1, etc.

8. e4:d5 ...

A rezultat o poziţie din varianta **a, bb**, dar cu mutarea 7... Ng7 în loc de 7... Nd6. Analizînd această poziţie este uşor de văzut că nebunul negru este mult mai activ pe cîmpul g7, decît pe cîmpul d6.

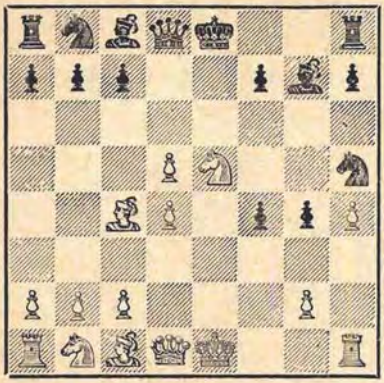
Mai slabă ar fi fost continuarea 8. N:d5 C:d5 9. ed D:d5 10. 0—0 Cc6.

8... Cf6—h5

Cea mai tare continuare.

Mai slab este 8... **Cf6:d5**, care după 9. C:g4 0—0 10. c3 Te8+ 11. Rf1 duce la un joc egal.

Se mai poate juca — dar este mai slab decît mutarea din text — şi **8... 0—0 9. Nc1:f4** (continuarea 9. 0—0 c5 10. c3 cd 11. cd C:d5 este mai favorabilă negrului decît varianta din text) **9... Cf6:d5** (sau 9... Ch5 10. Dd2 c5 11. Cc3 cd 12. Ce2 cu un joc aproximativ egal) **10. Nc4:d5 Dd8:d5 11. 0—0 c7—c5** 12. **c2—c3** (într-o partidă Steinitz-Blackburne, 1876, s-a jucat 12. Cc3 D:d4+ 13. D:d4 cd 14. Cd5 Cc6, ceea ce a dat negrului un final ceva mai bun) **12... c5:d4 13. Ce5:g4 Dd5—e6 14. Cg4—f2 De6—b6 15. c3—c4 Nc8—e6 16. Cb1—d2** cu egalitate — o partidă din meciul Steinitz-Zukertort, 1872.



9. Cb1—c3 ...

Albul poate alege şi o serie de alte continuări, dar nici una din ele nu îi mai dă o poziţie satisfăcătoare.

Iată cîteva posibilităţi:

1) **9. 0—0** (în varianta **a, bb**, cînd nebunul negru se afla pe cîmpul d6, această mutare era cea mai tare, însă aici negrul dispune de continuări de atac mai energice) **9... Dd8:h4 10. Dd1—e1** (la 10. Nb5+ c6 11. dc urmează, desigur, 11... 0—0) **10... Dh4:e1 11. Tf1:e1 0—0 12. c2—c3** (dacă 12. Cc3 negrul ajunge în avantaj jucînd 12... c5 13. Cb5 Cd7, iar la 12. Tf1 urmează simplu 12... Cd7; continuarea 12. d6 cd 13. C:f7 N:d4+ 14. Rh2 Cc6 este de asemenea favorabilă negrului) **12. ... Tf8—e8 13. Cb1—a3** (sau 13. d6 N:e5 14. T:e5 T:e5 15. de Cc6 cu avantaj pentru negru, ceva mai bine este însă 13. Nd2) **13... Cb8—d7 14. Ce5—d3 Te8:e1+ 15. Cd3:e1 Cd7—b6 16. Nc4—b3 Nc8—f5** cu avantaj evident pentru negru;

2 **9. Ce5:g4** (la 9. Nb5+ urmează 9... c6 10. dc 0—0) **9... Ch5—g3** (şi mai simplu este 9...De7+ 10.Rd2 Db4+ sau 10. Rf2 N:g4 urmat de N:d4+) **10. Nc1:f4** (la 10. Th2 sau 10. Tg1 este bine 10... De7+) **10... Dd8—e7+ 11. Re1—d2 Cg3:h1 12. Cb1—c3 0—0 13. Dd1—f3** (sau 13. Ch6+ Rh8 14. D:h1 Df6) **13... Nc8:g4 14. Df3:g4 Ch1—f2** cu avantaj clar pentru negru;

3) **9. Nc1:f4** (un sacrificiu care dă albului şanse de atac tot atît de insuficiente ca şi 9.C:f7 R:f7 10.d6+ Rg6 11. 0—0 Nh6 sau 11. Nd3+ Rh6 12. c3 Te8+ urmat de D:d6 cu avantaj clar pentru negru) **9... Ch5:f4 10. 0—0 Cf4—g6** (mai tare decît 10... N:e5 11. de Cg6 12. e6 Ce5 ceea ce după 13. Cc3! dă albului un atac destul de periculos) **11. Ce5:f7 Dd8:h4 12. Dd1—e2+ Dh4—e7** (sau 12... Ce7 13. De4) **13. Cf7h8** şi acum continuarea **13... D:e2** 14. N:e2 N:d4+ urmat de N:h8 dă negrului un avantaj durabil.

9... 0—0

La 9... Cg3 poate să urmeze 10. N:f4 C:h1 11. g3 cu joc bun.

10. Cc3—e2 ...

In trecut se recomanda aici **10. Cc3—e4** împiedicînd înaintarea c7—c5; la aceasta urmează însă **10... Cb8—d7** (nu însă 10... Te8 din cauza 11. 0—0! D:h4 12. N:f4 g3 13. N:g3 C:g3 14. C:g3 D:g3 15. Dh5 cu atac puternic pentru alb) **11. Ce5:f7** (nu se vede nimic mai bun pentru alb) **11... Dd8—e8! 12. Cf7—g5 Ch5—g3 13. Cg5—e6 Cd7—b6 14. Nc4—b3 Cb6:d5! 15. Nb3:d5 Nc8:e6** cu o poziţie cîştigată pentru negru.

Slab este şi **10. Ce5:g4** din cauza 10... Ch5—g3 11. Th1—h2 Dd8—e7+.

La avantaj pentru negru duce şi **10. d5—d6** Ch5—g3 11. Ce5:f7 Tf8:f7 12. Nc4:f7+ Rg8:f7 13. Th1—g1 Dd8:d6!.

Dacă **10. Dd1—d3** negrul nu joacă 10... c5 din cauza 11. Ce4, ci 10... Tf8—e8 11. 0—0 Dd8:h4 12. Nc1:f4 g4—g3 cu avantaj clar.

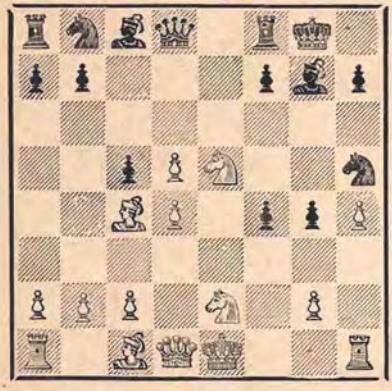
10... c7—c5!

O mutare tare, care distruge centrul albului.

Mai slab este **10... Tf8—e8** din cauza 11. Ce2:f4! și albul obține un joc mai bun după 11... N:e5 12. C:h5, cît și după 11... C:f4 12. N:f4 Cd7 13. 0—0.

La mari complicații duce **10... f4—f3** 11. g2:f3 g4:f3 12. Ce5:f3 b7—b5 13. Nc4—b3 Nc8—b7 dar jocul rămîne aproximativ egal.

La încercarea **10... Dd8—f6** (pentru a continua la 11. C:f4 cu 11... Cg3 12. Tg1 Db6), albul răspunde cu 11. 0—0 sau 11. Dd1—d3 cu joc bun.



11. c2—c3 ...

Nici alte continuări nu dau albului șanse mai bune, de exemplu :

1) **11. d5:c6 Cb8:c6 12. Ce5:c6 b7:c6 13. Nc1:f4** (sau 13. c3 Ne6 14. Nd3 Df6 15. 0—0 D:h4 16. C:f4 Cg3 17. Te1 Nd5 cu avantaj pentru negru) **13... Ch5:f4 14. Ce2:f4 Tf8—e8+ 15. Cf4—e2 Dd8—f6 16. c2—c3** (sau 16. Dd2 Nh6) **16... Nc8—e6 17. Nc4—d3 Ne6—d5** cu avantaj pentru negru;

2) **11. Ce5:f7 Tf8:f7 12. d5—d6 Dd8:d6 13. Nc4:f7+ Rg8:f7 14. Nc1:f4 Ch5:f4 15. 0—0** și acum nu **15... Nh6** 16. Dd2, ci **15... Rf7—g8!** 16. Tf1:f4 Cb8—c6 cu avantaj clar pentru negru;

3) **11. Nc1:f4** (la 11. C:f4 urmează 11... Cg3 12. Ce6 N:e6! 13. de C:h1 14. D:g4 D:d4 15. ef+ Rh8 cu avantaj pentru negru) **11... c5:d4 12. Ce5—d3 Cb8—d7 13. Dd1—d2 Cd7—b6 14. Nc4—b3 a7—a5 15. a2—a4 Cb6:d5** și negrul are avantaj.

11... **c5:d4**

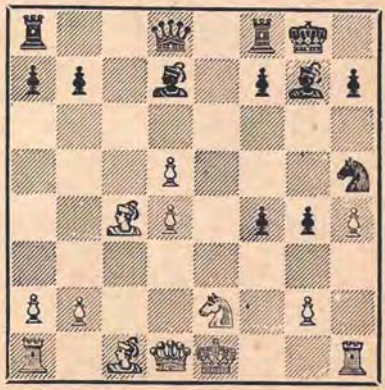
Un joc bun dă negrului și **11... b7—b5 12. Nc4—b3** (sau 12. N:b5 cd 13. cd D:d5 14. Nc4 D:g2 15. Tg1 Dh2 cu avantaj clar pentru negru) **12... c5—c4 13. Nb3—c2** și acum 13... f7—f6! (într-o partidă din meciul Spielman-Leonhardt, 1906, negrul a continuat mai slab 13... D:d5, la care a urmat 14. C:f4 C:f4 15. N:f4 f6 16. C:g4 D:g2 17. Cf2 Te8+ 18. Ne5! Ng4 19. D:g4 D:g4 20. C:g4 fe 21. 0—0—0 și albul a obținut avantaj) **14. Ce5—c6 Cb8:c6 15. d5:c6 f4—f3 16. g2:f3 g4:f3 17. Ce2—g1** (sau 17. Cf4 Te8+ 18. Rf2 C:f4 19. N:f4 Te2+ 20. R:f3 Dd5+! cu avantaj pentru negru) **17... Ch5—g3 18. Th1—h2 Nc8—g4 19. Re1—f2 Dd8—d6** cu atac decisiv pentru negru.

12. c3:d4 **Cb8—d7**
13. Ce5:d7 ...

Dacă **13. C:g4 Cb6** albul pierde avantajul material, iar **13. C:f4 Cg3** dă avantaj clar negrului, de exemplu. 14. Ce6 fe 15. de Rh8.

Nu este corect nici sacrificiul **13. C:f7** T:f7 14. d6 din cauza 14... Cf8!.

13... **Nc8:d7**



Negrul are un avantaj evident deoarece centrul alb este slăbit iar regele său nu are un adăpost sigur. Dăm continuarea unei partide Steinitz-Zukertort, 1882: 14. Dd1—d3 Ta8—c8 15. Ce2:f4 Tf8—e8+ 16. Re1—d1 b7—b5! 17. Cf4:h5 b5:c4 18. Dd3—a3 Ng7:d4 19. Nc1—d2 Dd8—b6 şi albul poate să cedeze liniştit.

β

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. h2—h4 g5—g4 5. Cf3—e5 Nf8—g7 6. d2—d4 Cg8—f6)

7. Cb1—c3 ...

Această mutare a fost recomandată încă de Petrov şi este una din cele mai bune continuări pentru alb în această poziţie.

7... d7—d6

Dacă 7... d7—d5 8. e4:d5 Cf6—h5 albul nu trebuie să joace 9. Nc4? trecînd în varianta precedentă, ci 9. Nf1—b5+.

8. Ce5—d3 ...

Sacrificiul 8. Ce5:f7 Re8:f7 9. Nf1—c4+ nu este corect; după 9... d6—d5! 10. Cc3:d5 Cf6:d5 11. Nc4:d5+ Rf7—e8 12. Nc1:f4 c7—c6 13. Nd5—b3 Dd8:d4 negrul are o poziţie cîştigată.

8... 0—0

La 8... Cf6—h5 albul răspunde 9. Cd3:f4 Ch5—g3 10. Th1—h2 0—0 şi obţine avantaj prin 11. Nf1—e2! Cg3:e2 12. Cc3:e2 f7—f5 13. c2—c3 f5:e4 14. Dd1—b3+ urmat de Nc1—e3 şi 0—0—0.

9. Cd3:f4 ...

Sau 9. Nc1:f4 Cb8—c6 10. Cd3—f2 Cf6—h5 11. Nf4—e3 Ch5—g3 12. Th1—h2 f7—f5 cu avantaj pentru negru.

9...	**Cf6:e4**
10. Cc3:e4	**Tf8—e8**
11. Re1—f2	**Te8:e4**
12. c2—c3	**Dd8—f6**

Dacă negrul renunţă la acest contraatac şi retrage turnul la e8, atunci albul obţine o poziţie excelentă de atac pentru pionul sacrificat.

Sacrificiul de calitate care urmează este foarte ispititor pentru negru, însă printr-un joc corect albul respinge toate ameninţările şi păstrează avantajul.

13. g2—g3	**Ng7—h6**
14. Nf1—d3	**Nh6:f4**
15. Nc1:f4	**Te4:f4+**

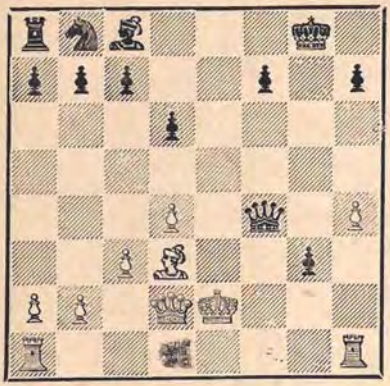
Fără acest sacrificiu manevra precedentă a negrului nu ar avea sens şi el ar ajunge repede în poziţie pierdută.

16. g3:f4	**Df6:f4+**
17. Rf2—e2!	...

Mutarea lui Rubinstein, prin care albul păstrează avantajul. „Bilguer"-ul dă numai 17. Rf2—g2 b7—b5! care dă şanse mai bune negrului.

17... g4—g3

18. Dd1—d2! ...



Conform analizelor lui Rubinstein, poziţia din diagramă este favorabilă albului. Dacă, de exemplu: 18... Df4—f2+. 19. Re2—d1 g3—g2, atunci 20. Dd2—g5+ urmat de Th1—e1 cu ameninţare de mat, iar dacă 18... Nc8—g4+ 19. Re2—e1 g3—g2, atunci 20. Dd2:g2 Cb8—c6 21. Nd3—e2 Ta8—e8 22. Th1—f1 şi schimbul damelor este forţat.

bb

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. h2—h4 g5—g4 5. Cf3—e5 Nf8—g7)

6. Ce5:g4 ...

Recomandaţia lui Schlechter care considera această mutare ca cel mai simplu răspuns la 5... Ng7. Albul nu reuşeşte însă să obţină în felul acesta decît egalitate.

6... d7—d5!

7. d2—d4 ...

Mai puţin favorabile albului sînt alte continuări, de exemplu :

1) **7. Dd1—f3** (nu 7. ed? De7+ cu cîştig de material şi nici 7. e5 d4 8. d3 h5 9. Cf2 N:e5 cu avantaj pentru negru) **7... Cb8—c6 8. Nf1—b5** (dacă 8. D:f4 atunci negrul obţine avantaj prin 8... h5 urmat de Ne5) **8... Cg8—e7 9. Df3:f4** (nu este mai bine nici 9. ed C:d5 10. De4+ Ne6 sau 9. Cc3 f5 10. ef 0—0) **9... Nc8:g4** (de considerat este şi 9... Cg6 10. Dg3 0—0 11. h5 Dg5 cu şanse de atac pentru negru) **10. Df4:g4 0—0 11. Nb5:c6 Ce7:c6 12. h4—h5 Rg8—h8** cu avantaj pentru negru;

2) **7. Cg4—f2 d5:e4** (se poate juca şi 7... Ce7 care dă negrului avantaj atît după 8. d4 de 9. C:e4 0—0 10. Nc4 b5! 11. N:b5 Nb7 cît şi după 8. ed 0—0 9. Ne2 Cf5 10. 0—0 Cg3 11. Te1 Nd4) **8. Cf2:e4** (dacă 8. Cc3 sau 8. De2 negrul poate apăra cîmpul e4 prin 8... f5) **8... Dd8—e7 9. Dd1—e2 Cb8—c6 10. c2—c3** (dacă 10. Cbc3, atunci nu 10... Cd4 11. Cd5 ci, mai întîi, 10... Ne6 şi numai după aceea Cd4) **10... Cg8—h6 11. Ce4—f2** (sau 11. Cg5 Ce5 12. d4 Ng4) **11... Nc8—e6! 12. d2—d3 Ch6—f5 13. Nc1:f4 Cf5—d4! 14. c3:d4 Cc6:d4** cu un atac care asigură negrului avantaj.

Mutarea din text asigură albului un joc satisfăcător.

7... d5:e4

Varianta 7... Nc8:g4 8. Dd1:g4 Ng7:d4 9. c2—c3 Nd4—e5 10. Nc1:f4 duce, în cazul de față, pionul negru fiind la d5 (în loc de d6) adică atunci cînd cîmpul e5 nu este suficient de întărit, la o poziție ceva mai bună pentru alb (vezi varianta **b**, comentariul de la a 6-a mutare a negrului).

8. Nc1:f4 Dd8:d4

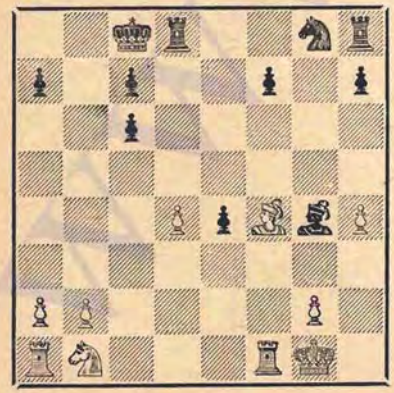
Prea riscantă este pierderea a încă unui tempo prin 8... c7—c5 la care albul poate răspunde cu 9. Cg4—e5 sau chiar cu 9. Cb1—c3! cu poziție mai bună.

9. Dd1:d4 Ng7:d4
10. c2—c3 Nc8:g4
11. c3:d4 Cb8—c6
12. Nf1—b5 ...

Mai slab este 12. N:c7 Tc8 sau 12. Nc4 Cge7 13. Cc3 0—0—0 — în ambele cazuri cu un joc frumos și cu un pion în plus pentru negru.

12... 0—0—0
13. Nb5:c6 b7:c6
14. 0—0 ...

Mai bine decît 14. Cb1—c3 Cg8—e7 15. Nf4—e5 Th8—e8 cu avantaj pentru negru.



In această poziție „Collijn"-ul continuă prin 14... h7—h5 15. Cb1—c3 (dacă 15. Ng5 f6 16. T:f6 C:f6 17. N:f6 The8 negrul stă mai bine) 15... f7—f5 16. Ta1—c1 Td8—d7 17. d4—d5! cu avantaj pentru alb însă, după „Deschiderea modernă" negrul poate să îmbunătățească apărarea: 14... f7—f6 15. Nf4—e3 f6—f5 16. Cb1—c3 Cg8—f6 cu remiză probabilă.

Această îmbunătățire nu prezintă însă o valoare deosebită deoarece în loc de 15. Ne3? albul joacă, desigur, mai energic 15. Cb1—c3! Td8:d4 16. Ta1—e1 și cîștigă pionul „e" cu o poziție bună. Pe de altă parte, pe tablă fiind nebuni de culori diferite, iar poziția fiind simplificată, negrul poate, probabil, să egaleze jocul (Keres).

c

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. h2—h4 g5—g4 5. Cf3—e5)

5... d7—d5

Mai slab decît 5... Cf6 sau 5... Ng7.

6. d2—d4! ...

Slab este **6. e4:d5** din cauza 6... Dd8—e7 7. Dd1—e2 Cg8—f6 8. d2—d4 Cf6—h5 și acum atît 9. Cd3 Nf5 10. D:e7+ N:e7 11. C:f4 Cg3 urmat de N:c2 cît și 9. Rd1 Ng7 (sau 9... Cg3 10. Db5+) 10. Df2 N:e5 11. de D:e5 12. Nb5+ Rd8 dau negrului avantaj.

Nu este favorabilă albului nici luarea **6. Ce5:g4** d5:e4 7. Cg4—f2 (sau 7. d4 e3 cu avantaj pentru negru) 7... Cg8—f6 (și după 7... De7 8. Cc3 Cc6 9. Nb5 f5 10. Cd5 De5 negrul are avantaj) 8. Cb1—c3 Nc8—f5 9. Dd1—e2 Nf8—c5 10. Cc3:e4 0—0 cu avantaj clar pentru negru.

6... Cg8—f6

Nu însă 6... f6 din cauza 7. C:g4 de 8. N:f4.

De asemenea şi după **6... f3 7. gf** Ne7 albul obţine un joc mai bun prin 8. Ne3 N:h4+ 9. Rd2.

Mutarea din text constituie cel mai bun răspuns al negrului.

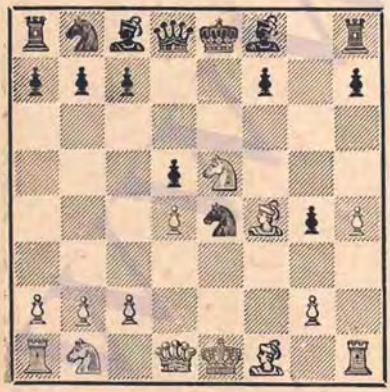
7. Nc1:f4 ...

Aceeaşi poziţie ar fi putut surveni şi în varianta **a**, după 5... Cf6 6. d4 d5 7. N:f4.

Mutarea din text este mai tare decît **7. e4:d5** deşi şi aceasta merită atenţie. Este posibilă următoarea continuare: **7... Dd8:d5** (la 7... Ch5 urmează neplăcut 8. Nb5+) **8. Cb1—c3 Nf8—b4** şi acum nu **9. N:f4** N:c3+ (sau 9... De4+ 10. De2 D:f4 11. Cd3+ De4 12. C:b4 cu joc egal) 10. bc De4+ 11. De2 D:f4 12. Cg6+ De4 13. C:h8 Rf8 cu avantaj pentru negru, ci **9. Re1—f2! Cf6—e4+** (sau 9... N:c3 10. bc Ce4+ 11. Rg1 Cc6 12. Nc4 C:c3, de asemenea cu egalitate) **10. Cc3:e4 Dd5:e4 11. c2—c3 g4—g3+ 12. Rf2—g1 De4:e5 13. d4:e5 Nb4—c5+ 14. Dd1—d4 Nc5:d4+ 15. c3:d4 Cb8—c6** cu joc egal.

7... **Cf6:e4**

Mai slab este 7... Cf6—h5 8. Dd1—d2 Nf8—e7 9. e4:d5 cu avantaj pentru alb.



8. Cb1—d2! ...

După cum arată analizele de mai jos, această mutare este cea mai tare :

1) **8. Nf1—d3 Nf8—d6 9. 0—0** (sacrificiul de figură 9. Cc3 C:c3 10. bc f6 11. C:g4 N:f4 12. 0—0 dă negrului avantaj, din cauza 12... h5 13. De2+ Rf7 14. Ce5+ N:e5 15. de Ng4 urmat de Cd7; continuarea 9. De2 f6 10. N:e4 de 11. C:g4 N:g4 12. D:g4 N:f4 urmat de 0—0 este suficientă pentru egalarea jocului) 9... **Dd8:h4** (mai slab este 9... 0—0 10. Cc3 C:c3 11. bc D:h4 12. g3 Dh5 13. Tf2 cu avantaj pentru alb) **10. Nd3:e4** (nu însă 10. C:f7 din cauza 10... N:f4 11. T:f4 0—0!) **10... d5:e4 11. g2—g3 Dh4—h5 12. Cb1—c3 f7—f5** şi acum, după **13. Cd5** 0—0 14. C:g4 D:g4 15. D:g4+ fg 16. N:d6 cd 17. Ce7+ urmat de T:f8 şi C:c8, rezultă un joc egal;

2) **8. Ce5:g4 Dd8—e7** (această încercare de a cîştiga un pion este foarte primejdioasă pentru negru; mai bine 8... Nd6) **9. Cg4—e3 De7—b4+ 10. Cb1—d2 Db4:d4 11. Dd1—e2 Nc8—e6** (sau 11... D:d2+ 12. D:d2 C:d2 13. C:d5) **12. 0—0—0** şi albul are pentru pionul sacrificat o poziţie de atac care-i asigură victoria — dintr-o partidă prin corespondenţă.

8... **Ce4:d2**

Negrul are dificultăţi în apărare din cauza ameninţării 9. C:e4 urmat de Nc4. Dacă, de exemplu, 8... Nf5, atunci 9. C:e4 N:e4 10. D:g4 sau 9... de 10. Nc4 cu avantaj pentru alb.

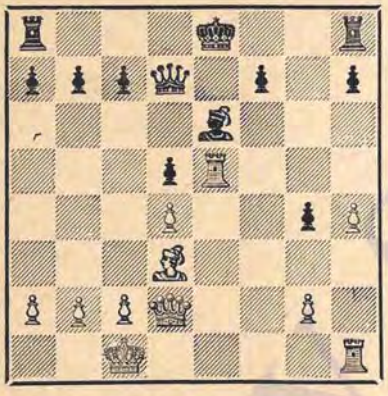
9. Dd1:d2 **Nf8—d6**

După 9... Nc8—e6 10. 0—0—0 Cb8—d7 11. Td1—e1, mutarea 11... Nf8—d6 duce la varianta principală; încercarea 11... Nf8—e7 12. Dd2—e2 Th8—g8 duce însă la catastrofă din cauza 13. Ce5:f7! Ne6:f7 14. Nf4:c7 — dintr-o partidă prin corespondenţă jucată în 1896.

10. 0—0—0 **Nc8—e6**
11. Nf1—d3 **Cb8—d7**

Incercarea de a cîştiga o figură prin **11... f7—f6?** se termină deplorabil din cauza **12. Td1—e1!**, de exemplu: **12... f6:e5 13. Nf4:e5 Re8—d7** (după 13... N:e5 14. T:e5 negrul nu mai are nici o continuare satisfăcătoare) **14. Ne5:h8 Dd8:h8 15. Dd2—h6** sau **12... Nd6:e5 13. Nf4:e5** (mai slab este 13. de f5) **13... Re8—d7 14. Ne5:f6! Dd8:f6 15. Th1—f1 Df6—g7 16. Te1:e6!** — în ambele cazuri cu atac decisiv pentru alb.

12. Td1—e1 **Cd7:e5**
13. Nf4:e5 **Nd6:e5**
14. Te1:e5 **Dd8—d7**



Intr-o partidă prin ccrespondenţă s-a jucat **15. Nd3—f5 0—0—0 16. Nf5:e6 f7:e6 17. Th1—e1 h7—h5 18. Te5:e6 Td8—e8** etc. cu joc aproximativ egal.

Rubinstein credea că jocul albului poate fi întărit prin **17. Dd2—e2** (în loc de 17. The1) **17... h7—h5 18. Th1—f1 Th8—h6 19. Tf1—f4** urmat de **De2—f2** şi aprecia poziţia albului ca mai bună, cu tot pionul în minus.

In realitate însă, recomandarea lui Rubinstein nu constituie o întărire deoarece în varianta pe care a propus-o, negrul poate juca (în locul mutării pasive 18... Th6) mai energic **18... Td8—f8!**, după care nu se vede vreun avantaj real pentru alb, de exemplu: **19. Tf1:f8+ Th8:f8 20. Te5:e6 Tf8—f1+ 21. Rc1—d2 Tf1—f2** sau **20. Te5:h5 De7—f7** — în ambele cazuri cu joc egal.

Poziţia din diagramă este totuşi favorabilă albului, însă în loc de **15. Nf5?** el trebuie să continue cu **15. Dd2—g5!** ameninţînd **16. The1** urmat de Nf5. După aceasta este îndoielnic ca negrul să dispună de ceva mai bun decît **15... Dd7—e7** la care poate să urmeze **16. Nd3—f5 De7:g5+ 17. h4:g5** şi albul îşi reciştigă pionul cu o poziţie mai bună (Keres).

d

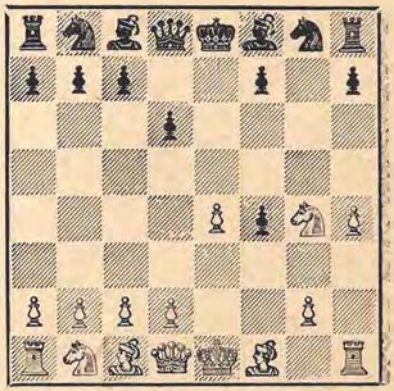
(1. e2—c4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. h2—h4 g5—g4 5. Cf3—e5)

5... **d7—d6**

Acest sistem de apărare a fost recomandat de maeştrii unguri şi a fost adoptat de către Schlechter ca un sistem pe deplin satisfăcător pentru negru. Numai întăririle aduse ulterior jocului au schimbat aprecierea întregii variante în favoarea albului.

O calitate indiscutabilă a acestei variante este mersul relativ forţat al jocului, ceea ce exclude necesitatea unor cunoştinţe teoretice vaste.

6. Ce5:g4 ...



Aici, ca de altfel în toate variantele gambitului Kieseritzky, este slab sacrificiul 6. Ce5:f7, deoarece negrul obține avantaj prin 6... Re8:f7 7. Nf1—c4+ Rf7—e8 8. d2—d4 Nf8—h6 9. Cb1—c3 Cg8—e7 10. Dd1—d3 (și 10. 0—0 Cg6 11. h5 Dh4 sau 11. g3 C:h4 dă avantaj negrului) 10... c7—c6 11. Nc1—d2 b7—b5 12. Nc4—b3 a7—a5 13. a2—a4 b5—b4 14. Cc3—e2 Nc8—a6 15. Nb3—c4 Na6:c4 16. Dd3:c4 d6—d5 — Schlechter-Maroczy, 1903.

aa

6... h7—h5

In trecut se juca des mutarea **6... Nf8—e7** care se studiază în rubrica **bb**.

La avantaj pentru alb duce și continuarea 6... f5 7. Cf2 Cf6 8. d4 fe 9. N:f4 d5 10. g4.

7. Cg4—f2 Cg8—f6

Foarte slab este aici 7... Ne7 8. d4 N:h4 9. N:f4.

Prin mutarea din text negrul caută să ocupe punctul de sprijin g4.

8. d2—d4 Nf8—h6
9. Cb1—c3 Cf6—g4

Prin această manevră negrul încearcă să salveze pionul amenințat f4, însă fără succes.

Șanse mai bune de egalare dă 9... Cb8—c6.

10. Cf2:g4! ...

Teoria indică următoarea variantă: **10. Dd1—f3 Cg4—e3** (într-o partidă din 1897 s-a jucat 10... Cc6 11. Nb5 Nd7 12. N:c6 bc 13. N:f4 Df6 după care albul putea obține avantaj cu 14. Ce2) **11. Nc1:e3 f4:e3 12. Cf2—d1 Nc8—g4** (de considerat este și 12... Cc6 13. Nb5 Ng4 14. Dg3 Df6) **13. Df3—g3 Dd8—f6 14. e4—e5** (14. Cd5? D:d4) **14... d6:e5? 15. Cc3—d5!** (mutarea lui Rubinstein; Schlechter a analizat numai 15. D:e5+ D:e5 16. de Cc6 17. Nb5 0—0—0 cu avantaj pentru negru) **15... Df6—f4** (sau 15... Dd6 16. D:e5+ D:e5 17. de Rd8 18. C1:e3 Te8 19. C:g4 hg 20. Ne2 T:e5 21. Td1 cu avantaj pentru alb) **16. Cd5:f4 Nh6:f4 17. Dg3:e3 Nf4:e3 18. Cd1:e3 e5:d4 19. Ce3:g4 h5:g4 20. Nf1—e2** și albul recîștigă pionul cu un joc mai bun.

Totuși, în loc de 14... de? negrul poate juca mai tare **14... Df6—f4! 15. Dg3:f4 Nh6:f4** și albului îi este foarte greu — dacă în general mai e posibil — să egaleze jocul, de exemplu: **16. Ne2** Cc6 (bine este și 16... de) 17. N:g4 hg 18. Cd5 Ng3+ 19. Rf1 C:d4 sau 16. Ce4 de 17. g3 Nf3 cu avantaj pentru negru. Din cauza acestei variante tot sistemul de joc care începe cu mutarea 10. Df3 nu este satisfăcător pentru alb (Keres).

10... Nc8:g4

Și după **10... h5:g4 11. Cc3—d5** albul obține avantaj, de exemplu: **11... Nh6—g5** 12. g2—g3 sau **11... Cb8—c6** 12. Cd5:f4 Nh6:f4 13. Nc1:f4 Th8:h4 14. Th1:h4 Dd8:h4+ 15. g2—g3 sau, în sfîrșit, **11... f4—f3 12. Nc1:h6 Th8:h6** (dacă 12... fg atunci 13. N:g2 T:h6 14. Dd2) **13. Dd1—d2! Th6:h4 14. 0—0—0! Th4:h1 15. Nf1—b5+** urmat de **16. Td1:h1** cu poziție cîștigată pentru alb.

11. Dd1—d3 ...

Albul obține un joc bun și după 11. Nf1—e2, de exemplu: 11... Cb8—c6 12. Ne2:g4 h5:g4 13. Cc3—d5 f4—f3 și acum nu 14. gf N:c1 15. T:c1 T:h4 cu joc bun pentru negru, ci 14. g2—g3!

Nh6:c1 15. Ta1:c1 cu avantaj pentru alb. Prin mutarea din text albul păstrează şanse mai bune de atac.

Acum albul are avantaj poziţional clar deoarece negrul nu are nici un fel de compensaţie pentru pionul slab din f4 care este ameninţat direct după 12. Cc3—d5. Dacă, de exemplu, 11... c7—c6 atunci albul continuă cu 12. Nf1—e2 urmat fie de 0—0, fie de Nd2 şi apoi 0—0—0 cu poziţie excelentă.

Se pare că din cauza posibilităţii 10. C:g4! varianta gambitului Kieseritzky cu mutarea 5... d6 trebuie considerată ca foarte îndoielnică pentru negru (Keres).

bb

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. h2—h4 g5—g4 5. Cf3—e5 d7—d6 6. Ce5:g4)

6... Nf8—e7

Prin această manevră, preferată în trecut, negrul ciştigă într-adevăr un pion dar îşi postează figurile rău, fapt care nu îi va permite să egaleze jocul.

7. d2—d4 Ne7:h4+
8. Cg4—f2 Dd8—g5

La avantaj pentru alb duce schimbul 8... N:f2+ 9. R:f2 Cf6 10. Cc3.

Apărarea pionului prin **8... Nh4—g3** este de asemenea insuficientă, de exemplu: 9. Dd1—f3 (dacă 9. Cc3 Cf6 10. Ne2 Cc6 11. Nf3 poziţia este aproximativ egală) 9... Dd8—f6 (sau 9... Dg5, ceea ce duce la varianta principală) 10. Cb1—c3 Df6:d4 11. Nc1:f4 Dd4:f2+ 12. Df3:f2 Ng3:f2+ 13. Re1:f2 Nc8—e6 şi acum, după „Deschiderea modernă" mutarea 14. e4—e5 dă albului o poziţie mai promiţătoare.

9. Dd1—f3 ...

De considerat este şi 9. Cc3 Cf6 10. Df3 Cg4 11. Cd1 Cc6 12. c3 C:f2 13. C:f2 Ng3 14. Rd1 cu oarecare şanse de a obţine avantaj.

9... Nh4—g3

Dacă 9... Cc6 10. D:f4 D:f4 11. N:f4 N:f2+ 12. R:f2 C:d4 13. Nd3 albul, deşi a sacrificat un pion, are chiar oarecare avantaj.

10. Cb1—c3 Cg8—f6

Sau 10... Cc6 11. Nb5 Nd7 12. N:c6 bc 13. Ce2 Ng4 14. D:g3 fg 15. N:g5 gf+ 16. R:f2 Tb8 şi poziţia albului este ceva mai bună datorită puternicilor săi pioni centrali.

11. Nc1—d2 ...

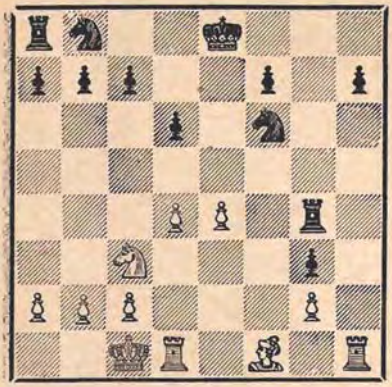
Complicaţiile care survin după 11. Cc3—e2 Nc8—g4 12. Nc1:f4 duc la o poziţie aproximativ egală, de exemplu: 12... N:f3 (sau 12... Da5+ 13. Nd2) 13. N:g5 N:f2+ 14. R:f2 C:e4+ 15. Re3 C:g5 16. gf Cd7.

11... Th8—g8

După 11... Nd7, continuarea 12. Nd3 Cc6 13. Ce2 dă albului avantaj.

La acelaşi rezultat duce şi 11... Cg4 12. Cd1.

12. 0—0—0	Nc8—g4
13. Df3:g3	f4:g3
14. Nd2:g5	Tg8:g5
15. Cf2:g4	Tg5:g4



Albul continuă cu 16. e4—e5 şi obţine o poziţie mult mai bună. La mutarea 9-a negrul ar fi putut alege, după cum s-a arătat, continuarea mai puţin primejdioasă 9... Cc6, însă şi în acest caz albul păstrează şanse mai favorabile. Astfel, vechea apărare 6... Ne7 nu dă negrului egalitate deplină.

e

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. h2—h4 g5—g4 5. Cf3—e5)

5...	Cb8—c6

O apărare satisfăcătoare pentru negru dar care dă totuşi, în cele din urmă, albului o poziţie ceva mai bună.

6. d2—d4	...

Alte continuări sînt nefavorabile albului, de exemplu:

1) **6. Ce5:c6 d7:c6 7. d2—d4 Cg8—f6** (poate că mai tare este 7... Nh6 deoarece atacul albului asupra pionilor negri de pe flancul regelui, nu reuşeşte după această mutare) **8. Nc1:f4** (slab este 8. e5 Ch5) **8... Cf6:e4 9. Nf1—d3 Nf8—d6 10. Nf4:d6 Ce4:d6 11. 0—0 Dd8:h4** cu avantaj pentru negru;

2) **6. Ce5:g4 d7—d5** (de considerat este şi 6... Ne7 7. d4 N:h4+ 8. Cf2 Dg5 9. Cc3 Cf6 cu toate că continuarea 10. e5 Cg4 11. Ce4 dă albului un joc ceva mai favorabil) **7. e4:d5** (mai tare este 7. d4 de 8. N:f4 D:d4 9. D:d4 C:d4 10. Ce3 şi pentru pionul pierdut albul are şanse de atac) **7... Dd8—e7+ 8. Nf1—e2 Cc6—d4 9. Cg4—f2 Nc8—f5 10. d2—d3 0—0—0** şi negrul are o poziţie mult mai bună.

6...	Cc6:e5
7. d4:e5	d7—d6
8. Nc1:f4	...

După 8. Nc4 mutarea 8... De7 dă negrului o poziţie satisfăcătoare.

8...	Dd8—e7

Mai tare este, desigur, **8... Nf8—g7 9. Cb1—c3** (la continuarea recomandată de Schiffers 9. ed N:b2 10. Cd2 N:a1 11. D:a1 f6 12. dc De7 13. Nb5+ cu avantaj pentru alb, negrul poate răspunde cu mutarea neplăcută 10... Df6!) **9... d6:e5** (de asemenea şi 9... N:e5 10. N:e5 de 11. D:d8+ urmat de 0—0—0+ şi Nc4 dă albului avantaj) 10. Dd1: d8+ Re8:d8 11. 0—0—0+ Nc8—d7 12. Nf4—e3 şi albul are avantaj, deşi a pierdut un pion.

9. e5:d6	...

Continuarea teoretică, însă nu cea mai tare.

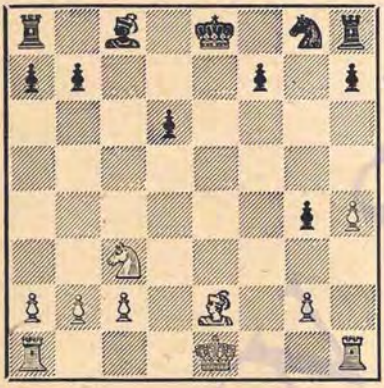
După **9. Cb1—c3** de 10. Cd5 Dd6 negrul obţine un joc bun.

Numai la egalitate duce **9. Dd1—d5 d6:e5 10. Dd5:e5** (egalitate dă şi 10. N:e5 c6 11. Dd4 f6 urmat de Db4+; rău este însă 10. Nb5+ c6 11. N:c6+ bc 12. D:c6+ Dd7 13. D:a8 ef cu avantaj pentru negru) **10... Cg8—f6 11. De5:c7** (mai tare este, fără îndoială, 11. Cc3) **11... De7:c7 12. Nf4:c7 Cf6:e4.**

Dar albul poate obține avantaj fără vreo pierdere materială prin **9. Nf1—b5+ c7—c6 10. e5:d6 De7:e4+ 11. Dd1—e2**; el are un avantaj poziţional clar.

9...	De7:e4+
10. Dd1—e2	De4:e2+
11. Nf1:e2	Nf8:d6
12. Nf4:d6	c7:d6
13. Cb1—c3	...

Fiind mai bine dezvoltat, albul are, fără îndoială, şanse mai bune, deoarece pînă la urmă negrul nu poate păstra pionul d6 şi nici nu poate scăpa de celelalte slăbiciuni poziţionale.



Aşa dar, apărarea cu mutarea 5... Cc6 este insuficientă pentru a obţine o egalitate deplină.

f

(1. c2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. h2—h4 g5—g4 5. Cf3—e5)

5...	Dd8—e7

O apărare veche, folosită încă din veacul al XVII-lea. Şi aici albul obţine un joc bun.

6. d2—d4	...

Luarea **6. Ce5:g4** este prematură şi dă negrului avantaj, de exemplu: **6... f7—f5** (nu însă 6... D:e4+ 7. De2 d5 8. Cf2 D:e2+ 9. N:e2 Nd6 10. d4 cu o poziţie ceva mai bună pentru alb) **7. Cg4—f2 f5:e4 8. Dd1—h5+** (şi 8. Cc3 Cf6 dă negrului avantaj după 9. Cd5 C:d5 10. Dh5+ Df7 11. De5+ De6 12. D:h8 Cf6 sau 9. Cg4 Ch5 10. Ce3 Cg3) **8... Re8—d8 9. Dh5—f5 e4—e3** (la 9... Cf6 urmează 10. D:f4) **10. Cf2—g4** (ceva mai tare este 10. de fe 11. Ce4 Nh6 şi albul are şanse mai bune decît în varianta din text) **10... e3:d2+ 11. Re1:d2 d7—d6 12. Df5:f4 h7—h5 13. Cg4—e3 Nf8—h6 14. Df4—f2 Cg8—f6** cu o poziţie cîştigată de negru.

6...	d7—d6

Slab este pentru negru **6... Ng7** 7. D:g4 sau **6... Cc6** 7. Cc3 — în ambele cazuri cu mare avantaj pentru alb.

La un avantaj clar pentru alb duce şi **6... f7—f5** 7. Nf1—c4 (continuarea 7. N:f4 d6 dă negrului şanse să se apere cu succes) 7... Cg8—f6 8. Cb1—c3 d7—d6 9. Nc4—f7+ Re8—d8 10. Nc1:f4 Cb8—d7 11. Nf7—b3 Rd8—e8 12. Ce5—f7 Th8—g8 (sau 12... C:e4 13. Cd5) 13. Cf7—g5 cu avantaj decisiv pentru alb.

7. Ce5:g4	f7—f5

Avantaj dă albului şi continuarea 7... De7:e4+ 8. Dd1—e2 Nc8—f5 (dacă 8... D:e2+ 9. N:e2 albul cîştigă încă un pion şi are o poziţie mai bună) 9. Nc1:f4 De4:e2+ 10. Nf1:e2 Nf5:c2 11. Cb1—c3 Nc2—f5 (se ameninţa 12. Ce3 cu cîştigul nebunului; la 11... h5 urmează tot 12. Cd5) 12. Cc3—d5 Re8—d7 13. 0—0 şi albul are un atac care îi asigură avantajul.

8. Cg4—f2	Cg8—f6

După 8... fe este neplăcută mutarea 9. Dh5+.

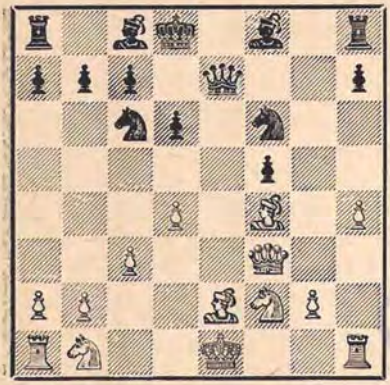
9. Nc1:f4	Cf6:e4

Insă Kieseritzky a arătat că continuarea 9... fe 10. d5! dă albului o poziţie mai bună.

10. Dd1—h5+ Re8—d8

Sau 10... Df7 11. C:e4 fe 12. D:f7+ R:f7 13. Cc3 Nf5 14. Nc4+ urmat de 15. 0—0 cu un avantaj clar pentru alb.

11. Nf1—e2 Ce4—f6
12. Dh5—f3 Cb8—c6
13. c2—c3 ...



In această poziţie albul continuă cu 14. Cd2 urmat de 0—0—0 cu un joc mult mai bun. Este clar că negrul nu poate opune o rezistenţă suficientă din cauza întîrzierii în dezvoltare şi a poziţiei sale destrămate.

g

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. h2—h4 g5—g4 5. Cf3—e5)

5... Nf8—e7

Este una din cele mai vechi apărări, de asemenea insuficientă pentru egalarea jocului.

6. Nf1—c4! ...

Mutările 6. D:g4 sau 6. C:g4 dau negrului un joc bun, de exemplu:

1) **6. Dd1:g4 d7—d6 7. Dg4—g7 Ne7:h4+** (nu însă imediat 7... de din cauza 8. Nb5+ urmat de D:h8 şi albul obţine avantaj deoarece la şahul pe h4 regele alb are un refugiu foarte bun la f1) **8. Re1—d1 d6:e5 9. Dg7:h8** (la o poziţie cîştigată pentru negru duce şi 9. D:e5+ De7 10. D:h8 Ng4+ 11. Ne2 N:e2+ 12. R:e2 De4+ 13. Rd1 D:g2) **9... Nc8—g4+ 10. Nf1—e2 Dd8—g5** (numai la remiză duce 10... N:e2+ 11.R:e2 Dg5 12.Rf1!) **11. Cb1—c3** (dacă 11. T:h4, atunci cîştigă 11... N:e2+ 12. R:e2 D:g2+ 13. Rd3 Cc6) **11... Cb8—c6 12. Th1:h4** (într-o partidă albul a jucat 12. D:h7 Ch6 13. d3 0—0—0 14. g3! Cd4 15. gh şi a obţinut avantaj, dar negrul ar fi putut juca mai bine 13... Cd4! cu oarecare avantaj) **12... Ng4:e2+ 13. Cc3:e2 Dg5:g2** şi negrul are un atac cîştigător;

2) **6. Ce5:g4 d7—d5** (este posibil şi 6... N:h4+ 7. Cf2 d5) **7. e4:d5** (mai bine 7. d4 cu joc satisfăcător pentru alb) **7... Ne7:h4+ 8. Cg4—f2 Nh4:f2+ 9. Re1:f2 Dd8:d5 10. d2—d4 Cb8—c6** şi negrul are avantaj evident din cauza dezvoltării mai bune şi a poziţiei nesigure a regelui alb (dintr-o partidă jucată în 1862).

6... Ne7:h4+
7. Re1—f1 d7—d5

Dacă imediat 7... Ch6, atunci 8. C:g4 C:g4 9. D:g4 cu avantaj pentru alb, de exemplu: 9... d5 10. D:f4 dc 11. T:h4 sau 9... Ng5 10. Dh5 De7 11. d4 cu avantaj clar pentru alb.

8. Nc4:d5 Cg8—h6
9. d2—d4 Nh4—g5

Mai slab este 9... Dg5 din cauza 10. Cc3 şi albul ameninţă 11. g3 urmat de Ce2 sau chiar imediat 11. Ce2. In orice caz poziţia negrului este foarte dificilă.

10. g2—g3 ...

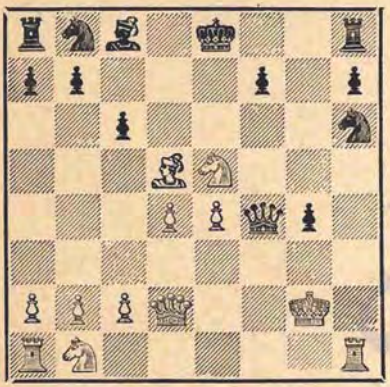
O continuare bună este şi 10. Cc3 c6 11. Nb3 f6 12. Cd3 D:d4 13. N:f4 cu avantaj clar pentru alb.

Mutarea din text este mult mai agresivă.

10... Dd8—f6

Dacă 10... fg atunci câştigă 11. N:g5 D:g5 12. Dd2! însă de considerat este 10... c6.

11. g3:f4 Ng5:f4
12. Rf1—g2 c7—c6
13. Nc1:f4 Df6:f4
14. Dd1—d2 ...



După continuarea forţată 14... D:d2+ 15. C:d2 cd 16. T:h6 albul obţine un avantaj clar, de exemplu : 16... Ne6 17. c4 de 18. C:e4 Cd7 19. C:d7 N:d7 20. Cd6+, etc.

h

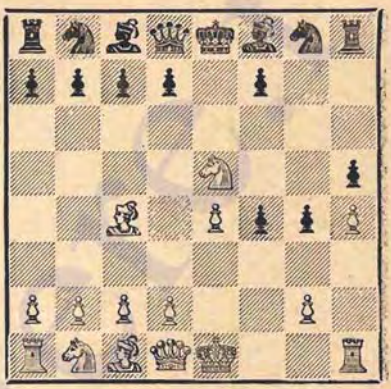
(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. h2—h4 g5—g4 5. Cf3—e5)

5... h7—h5

Această apărare, cunoscută sub numele de „biciul lung", a fost foarte populară în secolul trecut. Cu cercetarea ei s-a ocupat foarte mult Kieseritzky. Conform analizelor mai noi albul obţine după 5... h5 un oarecare avantaj.

6. Nf1—c4 ...

Aici se mai poate juca şi d2—d4, însă mutarea nebunului este mai agresivă şi obligă turnul sau calul negrului să ocupe temporar o poziţie nefavorabilă.



aa

6... Th8—h7

Mutarea din text apără cîmpul f7, însă insuficient. Fără sensibile pierderi materiale, albul poate sacrifica pe f7 două figuri pentru un turn şi un pion obţinînd în schimb aproximativ aceleaşi şanse de atac ca în gambitul Allgaier care se studiază mai departe.

De aceea mulţi consideră că apărarea 6... **Cg8—h6** care se studiază în rubrica **bb**, este mai sigură pentru negru, însă şi în acest caz albul obţine o poziţie mult mai favorabilă.

7. d2—d4 ...

Este posibil şi direct 7. Ce5:f7 Th7:f7 8. Nc4:f7+ Re8:f7 9. d2—d4 cu un atac foarte puternic, de exemplu: 9... f4—f3 10. g2:f3 d7—d6 11. Nc1—g5 Nf8—e7 12. f3—f4 d6—d5 13. e4—e5 sau 9... Nf8—h6 10. Nc1:f4 d7—d6 11. 0—0 Rf7—g7 12. Cb1—c3 — în ambele cazuri cu şanse mai bune pentru alb.

Mutarea din text este însă mult mai tare deoarece, oricum, negrul nu dispune de o posibilitate bună de a împiedica sacrificiul pe f7.

α

7... d7—d6

Negrul are de ales între multe apărări, dar nici una dintre ele nu este suficientă pentru egalarea poziției.

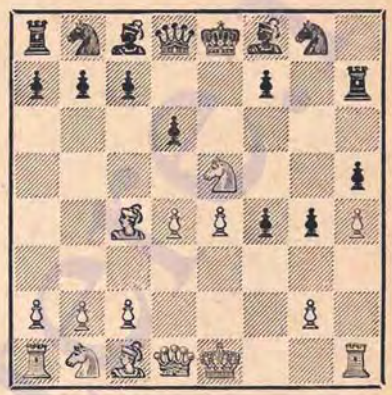
Incercarea de a apăra pionul f4 prin **7... Dd8—f6** se studiază în rubrica β.

Să examinăm și alte variante:

1) **7... Nf8—e7 8. Nc1:f4 Ne7:h4+** (dacă 8... d6 atunci atît θ. C:f7 cît și simplu 9. Cd3 dau albului avantaj) **9. g2—g3 Nh4—g5 10. Th1:h5 Th7:h5 11. Nc4:f7+ Re8—f8 12. Nf7:h5 Ng5:f4 13. Ce5—g6+** urmat de **14. Cg6:f4** cu mare avantaj pentru alb;

2) **7... f4—f3 8. g2:f3** (slab este 8. g3 d6 și acum sacrificiul pe f7 nu mai este primejdios pentru negru deoarece coloana „f" este închisă) **8... d7—d6 9. Nc1—g5** (cel mai simplu răspuns este 9. Cd3 trecînd în varianta principală) **9... Nf8—e7 10. Ce5:f7 Th7:f7 11. Nc4:f7+ Re8:f7 12. f3—f4 d6—d5 13. e4—e5 Nc8—f5 14. Cb1—c3 Cb8—a6** cu intenția ca la 15. Ce2 să continue cu 15... Cb4, etc.) **15. a2—a3** urmat de **Cc3—e2—g3** și albul are, sub forma a doi pioni liberi legați, o compensație suficientă pentru figura sacrificată (aceeași poziție a survenit și în varianta principală „aa". în comentariul de la mutarea a 7-a a albului;

3) **7... Nf8—h6** (nici această încercare de a apăra cîmpul f4 nu este suficientă) **8. Cb1—c3** (mutarea aceasta recomandată de Ianiș este mai tare decît sacrificiul 8. C:f7 T:f7 9. N:f7+ R:f7 10. N:f4 urmat de 0—0 care, de asemenea, dă albului avantaj) **8... Cb8—c6** (și după 8... d6 urmează sacrificiul 9. C:f7 cu aproximativ aceleași variante) **9. Ce5:f7 Th7:f7 10. Nc4:f7+ Re8:f7 11. Nc1:f4 Nh6:f4** (sau 11... Rg7 12. 0—0 d6 13. Cd5) **12. 0—0 Rf7—g7** (nu ajută la nimic 12... Df6 13. e5 Df5 14. Cd5) **13. Tf1:f4** cu poziție de atac pentru alb — Bronștein-Dubinin, Leningrad, 1947.



8. Ce5—d3 ...

Este posibil, de asemenea, sacrificiul 8. C:f7 T:f7 9. N:f7+ R:f7 10. N:f4 urmat de 0—0 cu un atac tot atît de tare ca în variantele precedente.

Totuși alegem ca variantă principală 8. Cd3 deoarece negrul putea să ajungă la ea prin altă succesiune de mutări și anume: 7... f4—f3 8. g2:f3 d7—d6 9. Ce5—d3 în care caz albul ar fi avut posibilitatea — favorabilă pentru el — de a face sacrificiul 9. Ng5 Ne7 10. C:f7 care s-a studiat în a doua variantă din comentariul precedent.

8... f4—f3

Continuările **8... Nf8—e7** 9. Nc1:f4 Ne7:h4+ 10. g2—g3 Nh4—g5 11. Dd1—d2 Ng5:f4 12. Cd3:f4 h5—h4 13. Cb1—c3 h4—h3 14. 0—0—0 sau **8... Dd8—e7** 9. Cb1—c3 Cg8—f6 10. 0—0 f4—f3 11. Nc1—g5 duc de asemenea la avantaj evident pentru alb.

9. g2:f3 ...

Mai slabă ar fi fost închiderea poziției prin 9. g2—g3 deoarece după 9... Cg8—f6 10. Cb1—c3 Cb8—c6 negrul obține cu mare ușurință o poziție ușor de apărat — dintr-o partidă prin corespondență jucată în 1841.

9... **Nf8—e7**

10. Nc1—e3 ...

Prin această mutare bună albul asigură regelui său un adăpost bun la d2 și după ce negrul ia la h4, obține o puternică presiune pe coloana deschisă „h".

Bine pentru alb este și 10. Nc1—f4.

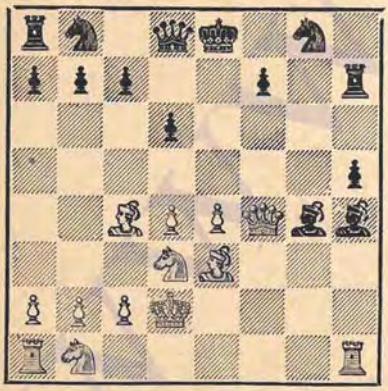
10... **Ne7:h4+**

11. Re1—d2 **g4:f3**

Dacă 11... Nh4—g5 12. f3—f4 Ng5—h6 13. Cb1—c3 (13. T:h5? Cf6) 13... Nh6—g7 14. f4—f5 albul obține un avantaj clar.

12. Dd1:f3 **Nc8—g4**

13. Df3—f4 ...



Această poziție a fost supusă — pe la mijlocul secolului trecut — la cercetări foarte amănunțite, în urma cărora s-a ajuns la următoarele concluzii:

1) **13... Dd8—f6** (nu însă 13... Ce7? din cauza 14. T:h4 Cg6 15. T:g4! și albul câștigă trei figuri pentru damă) **14. Cb1—c3 c7—c6 15. e4—e5 Df6:f4 16. Cd3:f4 d6:e5 17. d4:e5 Nh4—g5 18. Ta1—g1** cu avantaj clar pentru alb — dintr-o partidă prin corespondență jucată în 1848;

2) **13... Cb8—c6 14. Cb1—c3 Cc6:d4 15. Ta1—f1** (nu 15. N:d4? Ng5 și nici 15. T:h4? Cf3+) **15... Nh4—f6** (la 15... Ch6 poate urma 16. T:h4) **16. Cc3—d5 Nf6—h8 17. Df4:g4! h5:g4 18. Th1:h7 Cd4—f3+ 19. Tf1:f3 g4:f3 20. Th7:h8** și albul câștigă (Ianiș);

3) **13... Th7—g7 14. Cb1—c3 Nh4—g5 15. Df4—f2 Cb8—d7 16. Ta1—f1 Ng5:e3+ 17. Df2:e3 Cd7—b6 18. Nc4—b3 Dd8—e7** și acum, după analizele lui Ianiș, continuarea **19. e4—e5 d6:e5 20. Cd3:e5** dă albului un joc mai bun;

4) **13... Cb8—d7 14. Cb1—c3 Cd7—b6 15. Nc4—b3 Th7—g7 16. Ta1—f1** (Urusov continua cu 16. e5 Ng5 17. De4 N:e3+ 18. R:e3 Dg5+ 19. Df4 de 20. de Ch6 21. Ce4 cu un joc ceva mai bun pentru alb) **16... Nh4—g5 17. Df4—f2** și s-a ajuns la o poziție din varianta precedentă.

Din variantele arătate se desprind două concluzii: prima, că în poziția din diagramă albul are șanse mai bune deși a pierdut un pion, iar pentru negru apărarea nu este de loc ușoară; iar a doua, că apărarea 5... h7—h5 („biciul lung") nu este suficientă pentru egalarea jocului de către negru.

β

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. h2—h4 g5—g4 5. Cf3—e5 h7—h5 6. Nf1—c4 Th8—h7 7. d2—d4)

7... **Dd8—f6**

După cum s-a mai menționat în analiza variantei principale, încercările negrului de a apăra pionul f4 nu reușesc. Și în acest caz albul reușește să obțină un joc mai bun.

8. 0—0 ...

Mai bine este, probabil, imediat **8. Cb1—c3;** dacă 8... c7—c6 9. 0—0 Nf8—h6, atunci jocul se desfășoară ca în text. Ca răspuns la 8. Cc3, negrul poate opune o apărare mai dîrză prin 8... d7—d6 9. Cc3—d5 Df6—d8; mutarea din text este o încercare de a împiedica această posibilitate.

8... **Nf8—h6**

Dacă 8... D:h4 9. T:f4, cîmpul f7 nu se mai poate apăra.

9. Cb1—c3 **d7—d6**

Nici alte continuări nu dau negrului o apărare suficientă, de exemplu:

1) **9... c7—c6** (la 9... D:h4 poate urma 10. Cd5 g3 11. Cf3) **10. Ce5:f7** (albul are un atac foarte puternic și după 10. N:f4 N:f4 11. g3 Ne3+ 12. Rg2) **10... Th7:f7 11. e4—e5 Df6:h4 12. Nc4:f7+ Re8:f7 13. Nc1:f4 Nh6:f4** (și 13... Rg7 14. Ce4 d5 15. Cf6 N:f4 16. T:f4 duce la o poziție cîștigată de alb) **14. Tf1:f4+ Rf7—g7 15. Cc3—e4 d7—d5** și acum albul are un atac decisiv atît după **16. Cf6** Dg5 17. Dd3 Dg6 18. Dd2 cît și după **16. Cd6** Ne6 17. Tf7+ Rh8 18. Dd3!;

2) **9... Cg8—e7 10. Nc1:f4! Nh6:f4 11. g2—g3 Nf4—e3+ 12. Rg1—g2 Df6—b6 13. Nc4:f7+ Th7:f7 14. Tf1:f7** cu atac decisiv pentru alb.

10. Cc3—d5 **Df6—d8**

Dacă 10... Df6:h4 11. Cd5:c7+ Re8—d8 12. Cc7:a8 d6:e5 13. d4:e5+ Nc8—d7 14. Dd1—d6 și albul obține avantaj.

11. Ce5—d3 ...

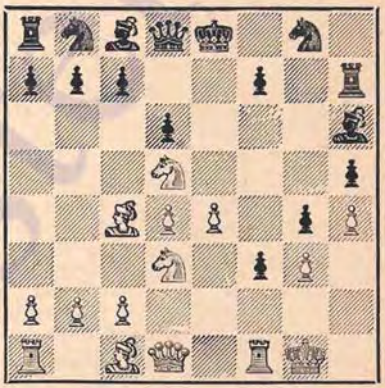
Sacrificiul 11. C:f7 T:f7 12. C:f4 dă, de asemenea, albului un atac puternic.

11... **f4—f3**

Mai slab este 11... D:h4 din cauza 12. C3:f4 și dacă 12... g3 atunci 13. D:h5 cu avantaj pentru alb.

12. g2—g3 ...

Deschiderea liniilor prin 12. gf gf poate deveni periculoasă pentru alb.



Aici urmează 12... c7—c6 13. Cd5—f4 Nh6—g7 14. c2—c3 și pentru pionul sacrificat, albul are o poziție excelentă de atac.

Totuși continuarea 8. Cc3, menționată mai sus, este ceva mai precisă deoarece după 8... d6 9. Cd5 Dd8 10. Cd3, mutarea 10... f3 este nefavorabilă negrului din cauza răspunsului simplu 11. gf.

bb

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. h2—h4 g5—g4 5. Cf3—e5 h7—h5 6. Nf1—c4)

6... **Cg8—h6**

Prin mutarea din text negrul apără mai solid pionul f7, însă pierde posibilitatea de a apăra punctul f4 prin Nh6. Şi în acest caz albul obţine avantaj cu uşurinţă.

7. d2—d4 **d7—d6**

La avantaj pentru alb duc şi continuările **7.. Dd8—f6** 8. Cb1—c3 c7—c6 9. 0—0 Df6:h4 10. Tf1:f4 sau **7... Nf8—e7** 8. Nc1:f4 Ne7:h4+ 9. g2—g3 Nh4—g5 10. Th1:h5 Ng5:f4 11. g3:f4 d7—d6 12. Ce5:g4.

Mutarea din text este relativ mai bună.

8. Ce5—d3 ...

Posibil, dar mai riscant decît mutarea din text este sacrificiul 8. Ce5:f7 Ch6:f7 9. Nc4:f7+ Re8:f7 10. Nc1:f4 Nf8—h6 11. 0—0 Rf7—g6 12. Cb1—c3 deşi şi în acest caz albul păstrează avantajul — dintr-o partidă jucată în 1842.

8... f4—f3

Intr-o partidă jucată în 1935, continuarea 8... Cb8—d7 9. Nc1:f4 Dd8—f6 10. c2—c3 Df6—g6 11. Dd1—e2 a dus la avantaj evident pentru alb.

9. g2:f3 ...

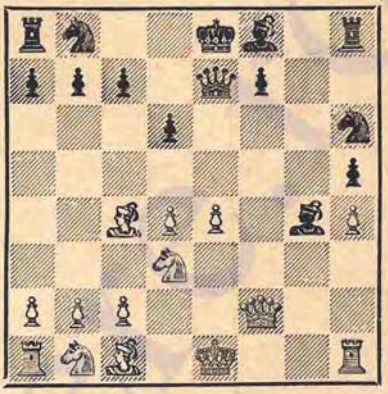
Se poate şi 9. g2—g3, însă mutarea din text este mai tare.

9... g4:f3

La 9... Nf8—e7 urmează 10. Nc1—e3 Ne7:h4+ 11. Re1—d2 cu aproximativ aceeaşi poziţie ca şi în varianta principală **b.**

Mutarea din text este mai riscantă pentru negru şi dă albului şanse excelente de atac.

10. Dd1:f3 **Nc8—g4**
11. Df3—f2 **Dd8—e7**



In această poziţie teoria recomandă 12. 0—0 Th8—h7 13. Cb1—c3 c7—c6 14. e4—e5 cu poziţie cîştigată pentru alb. Dar şi 12. Cb1—c3 dă albului un avantaj destul de mare.

Cu această variantă încheiem studiul gambitului Kieseritzky.

Analizele de mai sus arată că după 5. Cf3—e5 negrul are la dispoziţie posibilitatea de a alege diferite sisteme de apărare care duc la poziţii diferite care se deosebesc simţitor una de alta. De aceea alegînd gambitul Kieseritzky, este necesară cunoaşterea multor variante.

Dintre sistemele de apărare studiate, pentru negru sînt, probabil, satisfăcătoare numai sistemele cu mutările 5... Cg8—f6, 5... Nf8—g7 şi 5... d7—d5; numai primul sistem oferă însă negrului oarecare şanse de a egala complet jocul. Toate celelalte apărări sînt nefavorabile negrului şi la un joc corect dau albului perspective mai bune.

Totuşi analiza celei mai tari apărări a negrului cu mutarea 5... Cg8—f6 duce la concluzia că după 6. d2—d4! albul obţine un joc bun, iar în multe variante are chiar şanse de a obţine avantaj. De aceea putem a-

firma cu curaj că gambitul Kieseritzky este pe deplin satisfăcător pentru alb şi că în majoritatea cazurilor negrul este obligat la o apărare dificilă. Aceasta demonstrează că apărarea clasică cu mutarea 3... g7—g5 este în oarecare măsură nesatisfăcătcare şi, în orice caz, nu este primejdicasă pentru alb.

2

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. h2—h4 g5—g4)

5. Cf3—g5 ...

Cu cercetarea acestei continuări s-a ocupat pentru prima oară şahistul vienez Allgaier care şi-a publicat analizele la începutul veacului al XIX-lea.

In comparaţie cu gambitul Kieseritzky, mutarea 5. Cf3—g5 este mult mai riscantă deoarece calul de pe g5 nu are posibilitatea unei retrageri sigure şi de aceea albul va fi nevoit, mai de vreme sau mai tîrziu, să-l sacrifice (pe f7) de obicei pentru doi pioni. Prin sacrificiul pe f7 albul strică rocada negrului şi capătă un atac periculos, însă printr-o apărare precisă negrul poate respinge atacul păstrînd şanse mai bune. De aceea, de foarte multă vreme gambitul Allgaier nu s-a mai întîlnit aproape de loc în practica concursurilor.

a

5... **h7—h6**

Negrul poate amîna acceptarea sacrificiului ce i se oferă jucînd 5... **Cf6**; această posibilitate se studiază în rubrica **b**.

Mai slab este 5... **d5** din cauza 6. ed h6 (sau 6... Ne7 7. Nb5+ c6 8. dc bc 9. Nc4) 7. Ce4 Ne7 8. De2 N:h4+ 9. Cf2+ Ne7 10. C:g4 cu un mic avantaj pentru alb.

6. Cg5:f7 ...

După acest sacrificiu forţat, albul obţine un atac periculos, dar insuficient.

6... **Re8:f7**

In poziţia aceasta albul dispune de următoarele posibilităţi principale de continuare a atacului: 7. D:g4 **(aa)**, 7. Nc4+ **(bb)** şi 7. d4 sau 7. Cc3 **(cc)**.

aa

7. Dd1:g4 ...

Această luare este una dintre cele mai slabe continuări şi duce repede la avantaj pentru negru.

In gambitul Allgaier, albul nu trebuie să piardă timp pentru capturarea pionilor. El trebuie să-şi dezvolte mai întîi cît mai rapid figurile cu scopul de a exploata poziţia nesigură a regelui negru.

7... **Cg8—f6**

Mai slabă este încercarea de a apăra pionul f4 prin 7... **Dd8—f6 8. d2—d4 Df6:d4** (conform teoriei, este mai bună continuarea 8... Ce7 9. e5 Df5 10. Nc4+ Re8 11.Df3 Cbc6 12.c3 d6 13. ed urmat de N:f4 cu şanse aproximativ egale; însă în loc de 9. e5, este mai tare mutarea simplă 9. N:f4) 9. **Dg4:f4+ Cg8—f6** (sau 9... Df6 10. Dg4 Dg6 11. Nc4+ urmat de Df3 cu un atac puternic pentru alb) **10. Cb1—c3 Nf8—b4 11. Nf1—d3 Nb4:c3+ 12. b2:c3 Dd4:c3+ 13. Re1—d1** cu atac cîştigător pentru alb.

8. Dg4:f4 ...

Rău este şi **8. Nc4+** din cauza 8... d5 9. D:f4 Nd6 10. N:d5+ Rg7 11. Df3 C:d5 12. ed De8+ cu o poziţie cîştigată pentru negru — dintr-o partidă prin corespondenţă jucată în 1855.

De asemenea **8. Df3** De8 9. Cc3 d5 dă negrului avantaj clar.

8... Nf8—d6

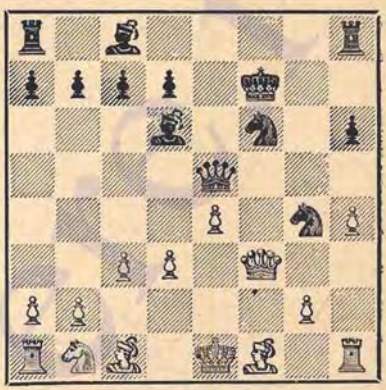
De obicei, o asemenea mutare care împiedică înaintarea pionului „d" şi care întîrzie dezvoltarea propriilor figuri este rea. In cazul de faţă însă, această mutare „antipoziţională" parează ameninţarea 9. e4—e5 şi, deoarece cîştigă timpul necesar pentru pregătirea contraatacului, este cea mai tare continuare pentru negru.

9. Df4—f3 ...

Această retragere permite calului negru din b8 să intre în joc în mod decisiv, dar nici alte continuări nu mai sînt suficiente.

La **9. Df2**, de exemplu, urmează 9... Rg7 urmat de Tf8, iar **9. Nc4+** Rg7 10. Df3 Cc6 11. c3 Ce5 12. Dg3+ Ceg4 duce la o poziţie văd:t cîştigată de negru.

9...	**Cb8—c6**
10. c2—c3	**Cc6—e5**
11. Df3—f2	**Ce5—g4**
12. Df2—f3	**Dd8—e7**
13. d2—d3	**De7—e5**



In această poziţie victoria negrului nu poate fi pusă la îndoială. De aceea continuarea 7. D:g4 trebuie considerată ca total nesatisfăcătoare pentru alb.

bb

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. h2—h4 g5—g4 5. Cf3—g5 h7—h6 6. Cg5:f7 Re8:f7)

7. Nf1—c4+ ...

Această mutare, ca şi 7. d4, care se studiază mai departe, este mai bună decît 7. D:g4 dar este de asemenea insuficientă pentru egalarea jocului. Succesiunea mutărilor Nc4 şi d2—d4 nu are o importanţă prea mare, deoarece, la jocul cel mai bun al negrului, ambele duc la aceeaşi poziţie.

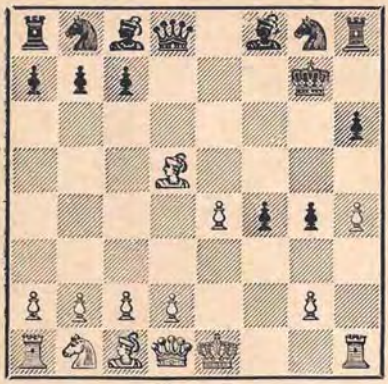
7... d7—d5

Sacrificiul pionului este forţat, deoarece, de exemplu 7... Re7 duce după 8. D:g4 d5 9. D:f4 dc 10. De5+ la avantaj pentru alb.

8. Nc4:d5+ ...

α

8... **Rf7—g7**



Desigur nu **8... Ne6** din cauza 9. N:e6+ urmat de 10. D:g4+, însă nici retragerea regelui negru pe e7, f6 sau g6 nu inspiră încredere și dă albului un atac bun, cu mutarea 9. d2—d4.

Posibilitatea **8... Rf7—e8** care constituie al doilea sistem principal de apărare, se studiază în rubrica β.

9. d2—d4 ...

Mutarea lui Urusov care constituie singura continuare cu succes a atacului.

Sacrificiul **9. Nd5:b7** nu este corect, după cum arată următoarea analiză:

1) **9... f4—f3** (această mutare este mai slabă decît 9... N:b7, care se studiază în varianta următoare) **10. Nb7:c8!** (nu 10. N:a8 fg 11. Tg1 D:h4+ 12. Re2 g3 cu un atac puternic pentru negru) **10... Dd8:c8 11. g2:f3 Cg8—f6** (sau 11... Nd6 12. d4 Ng3+ 13. Rf1 urmat de Rg2) **12. e4—e5 Dc8—e6 13. d2—d4** cu poziție aproximativ egală;

2) **9... Nc8:b7!** (această luare simplă răstoarnă sacrificiul îndrăzneț al albului) **10. Dd1:g4+ Rg7—f7 11. Dg4—h5+ Rf7—e7! 12. Dh5—e5+ Re7—d7 13. De5:h8** (dacă 13. Df5+ Rc6, regele negru se salvează prin cîmpul b7) **13... Cg8—f6 14. b2—b3** (continuarea 14. e5 N:g2 15. Tg1 f3 duce repede la avantaj pentru negru) **14... Nb7:e4 15. Nc1—a3 Nf8:a3 16. Dh8:d8+ Rd7:d8 17. Cb1:a3 Ne4:g2 18. Th1—g1 f4—f3** cu avantaj clar pentru negru.

9... **Dd8—f6**

Mai tare este înaintarea **9... f4—f3**, care duce după 10. g2:f3 Cg8—f6 la o poziție din varianta principală **cc.**

In această poziție Zukertort a propus **9... Cg8—f6** motivînd această mutare prin varianta tăioasă **10. Cc3** Ch5 11. 0—0 D:h4 12. N:f4 g3 13. Ne5+ Rh7 14. Tf7+ Rg6 și negrul cîștigă. Lăsînd la o parte problema corectitudinii acestei variante îndoielnice, se poate recomanda pentru alb, ca întărire a jocului său, continuarea **10. Nc1:f4!** care după 10... C:d5 11. ed Nd6 12. N:d6 D:d6 13. 0—0 D:d5 (Euwe recomandă aici 13... c6, la care însă poate urma 14. dc C:c6 15. d5 și 16. Cc3 de asemenea cu șanse bune de atac) 14. Cc3 Dh5 15. Dd2 îi dă o poziție excelentă de atac.

Prin mutarea din text negrul încearcă, de asemenea, să apere pionul f4 însă își așează dama pe un cîmp nefavorabil și permite albului să înceapă un atac puternic asupra regelui advers.

10. e4—e5 ...

Dacă **10. 0—0** atunci negrul obține un oarecare contrajoc pe flancul regelui prin 10... f4—f3 11. g2:f3 g4—g3, iar **10. Cb1—c3** Nf8—b4 duce numai la schimbul calului — care este o puternică figură de atac a albului.

La **10. Dd1—d3** este posibil 10... Cg8— e7 11. Cb1—c3 Cb8—c6 12. e4—e5 Df6—g6 13. Nd5—e4 Nc8—f5 cu avantaj pentru negru.

10... **Df6—g6**

Continuarea 10... Df6—f5 11. Cb1—c3 duce, cu oarecare abateri (avantajoase pentru alb), la o poziție din varianta principală în care poziția pionului alb „h", pe orizontala 4-a, în loc de a 5-a, este favorabilă albului.

11. h4—h5 ...

Nu este bine pentru alb 11. N:f4 din cauza 11... Ce7 cu amenințarea ca după retragerea nebunului din d5 să cîștige o figură prin De4+.

11... Dg6—f5
12. Cb1—c3 ...

Mai slabă este continuarea 12. 0—0 f4—f3 13. Cb1—d2 Cg8—e7 14. Nd5—e4 Df5:h5 15. Cd2:f8 Cb8—c6 16. Cf3—h2 Ce7—g6 cu avantaj pentru negru.

12... Nf8—b4
13. 0—0 f4—f3

Dacă mai întîi 13... N:c3 atunci albul poate juca mutarea intermediară 14. T:f4.

14. Cc3—e4 Df5:h5
15. Ce4—g3 Dh5—h4
16. Tf1:f3! ...

Un frumos sacrificiu de turn care dă albului un atac decisiv.

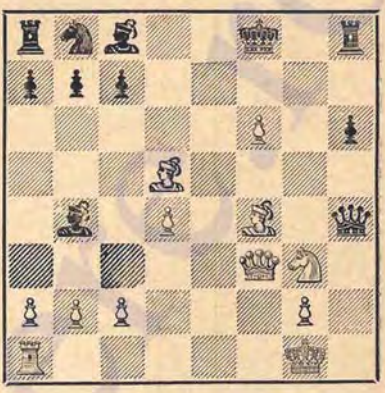
16... g4:f3
17. Dd1:f3 Cg8—f6
18. e5:f6+ ...

La 18. Ch5+ negrul poate răspunde cu 18... Rg6 sau 18... Rf8 amenințînd cu șah etern pe cîmpurile e1 și h4.

18... Rg7—f8
19. Nc1—f4! ...

Intr-o partidă din 1872, între șahiști din Harkov, albul a continuat cu 19. Ne3 Nd6 20. Cf5 D:f6? 21. Dh5 și a obținut repede un atac cîștigător. In realitate această continuare este greșită, deoarece în loc de 20... D:f6? negrul poate juca mai tare 20... Nd6—h2+! 21. Rg1—f1 Dh4:f6 și negrul are o poziție clar cîștigată, deoarece cîmpul f1 este acum inaccesibil pentru turnul alb.

Mutarea din text este mult mai tare și dă albului un atac cîștigător.



In această poziție negrul, deși are un turn în plus, nu are nici o apărare eficace împotriva diferitelor amenințări ale adversarului, de exemplu:

1) **19... Nb4—d6 20. Nf4:d6 c7:d6 21. Df3—e3** și după 21... Th7 cîștigă atît 22. Ng8 Tc7 23. Te1 cît și 22. Te1 Nd7 23. N:b7;

2) **19... Cb8—a6 20. Df3—e4 Dh4—g4** (se amenință 21. Nd6+ iar la 20... D:f6 decide 21. Tf1) **21. Nd5:b7 Nc8:b7 22. Nf4:h6+ Th8:h6 23. De4:g4** cu poziție cîștigată pentru alb;

3) **19... Cb8—c6 20. Ta1—f1 Nc8—d7** (la 20... C:d4 urmează 21. De4 cu tripla amenințare 22. D:d4, 22. Nd6+ și 22. Dg6) **21. Df3—e4 Dh4—g4 22. De4—e3 Dg4—h4** (sau 22... Dg6 23. Ne4) **23. c2—c3 Ta8—e8** (sau 23... Nd6 24. N:c6 Te8 25. Ne4) **24. De3—d3** cu cîștig; se amenință decisiv 25. Dg6.

In baza acestor analize se poate considera că poziția din diagramă este foarte favorabilă albului și poate chiar cîștigătoare.

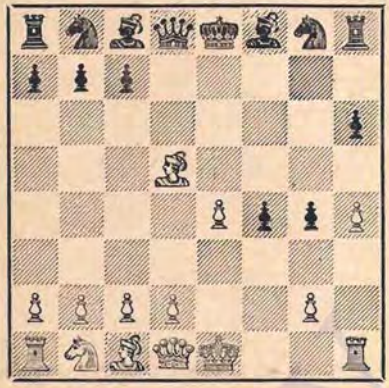
Greșeala negrului constă în mutarea slabă 9... Df6, care se poate înlocui mai bine cu 9... f4—f3!.

β

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. h2—h4 g5—g4 5. Cf3—g5 h7—h6 6. Cg5:f7 Re8:f7 7. Nf1—c4+ d7—d5 8. Nc4:d5+)

8... Rf7—e8

Mulți consideră această retragere ca mai avantajoasă decît 8... Rg7, care permite nu numai posibilitățile de atac arătate mai sus, ci și un atac cu mutarea 9. b2—b4. Din punctul de vedere al teoriei moderne, ambele mutări sînt suficiente pentru a asigura negrului avantaj.



9. d2—d4 ...

αα

9... Cg8—f6

Și în această poziție mutarea **9... f4—f3!** este foarte tare și dă negrului un joc superior, cum se va arăta în varianta ββ.

Mai puțin favorabilă pentru negru este continuarea **9... Cg8—e7 10. Nd5—b3** și acum fie **10... Nf8—g7** 11. c2—c3 Th8—f8 12. 0—0, fie **10... Cb8—c6** 11. c2—c3 Cc6—a5 12. Nc1:f4! — în ambele cazuri cu un atac suficient pentru figura sacrificată.

10. Cb1—c3 ...

La 10. Nd5—b3 negrul poate răspunde 10... Cf6—h5, iar 10. Nc1:f4 Cf6:d5 11. e4:d5 Dd8:d5 12. 0—0 Nf8—g7 dă de asemenea avantaj negrului.

10... Nf8—b4

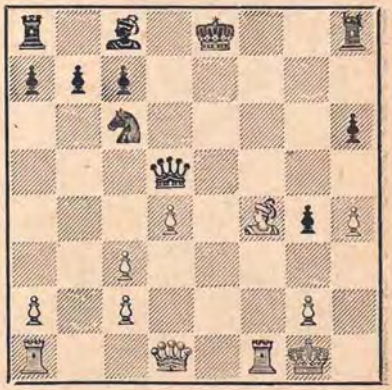
Mai slab este **10... Nf8—g7**, din cauza 11. Nc1:f4 Cf6—h5 12. Nf4—e3 c7—c6 13. Nd5—b3 Ch5—g3 14. Th1—g1 Th8—f8 15. Dd1—d3 urmat de 0—0—0 cu o poziție excelentă de atac pentru alb — Marco-Cigorin, 1903.

Albul are un atac puternic și după **10... Cf6—h5** 11. 0—0 c7—c6 12. Nd5—b3 Dd8:h4 13. Nc1:f4.

11. Nc1:f4 ...

La **11. 0—0** este foarte neplăcut **11... f4—f3!**, de exemplu: **12. Dd1—d3** (continuarea 12. gf N:c3 13. bc C:d5 14. ed D:d5 duce la varianta ββ) **12... Nb4:c3 13. b2:c3 f3:g2 14. Tf1—f2** (șanse practice mai bune dă 14. R:g2 C:d5 15. ed D:d5+ 16. Rg1! și negrul mai are încă de respins un atac foarte periculos) **14... Cf6:d5 15. e4:d5 Dd8:h4 16. Dd3—g6+ Re8—d8 17. Tf2:g2 Nc8—d7** cu avantaj pentru negru.

11... Cf6:d5
12. e4:d5 Dd8:d5
13. 0—0 Nb4:c3
14. b2:c3 Cb8—c6



In partida Mieses-Pillsbury, 1903 s-a continuat **15. Dd1—d2 Nc8—e6 16. Ta1—e1 Re8—d7 17. c3—c4** (Cigorin a recomandat 17. Ne5 Th7 18. Tf6 h5 19. N:c7 R:c7 20. Te:e6 cu şanse de egalare a jocului, însă şi în acest caz negrul păstrează un mic avantaj) **17... Dd5:c4 18. Te1:e6!** urmat de d4—d5 cu mari complicaţii. Dar în loc de 17... D:c4 negrul poate juca mai tare **17... Dd5:d4+ 18. Dd2:d4 Cc6:d4** obţinînd un avantaj clar, de exemplu: 19. Te1—d1 c7—c5 20. c2—c3 Ne6:c4 21. Tf1—f2 Nc4—d5 22. c3:d4 c5—c4 sau 19. Nf4—e5 Cd4:c2 20. Te1—d1+ Rd7—c6.

Insă în poziţia din diagramă albul poate continua atacul mai energic şi anume prin **15. c3—c4!** care pune negrului probleme dificile. Retragerea damei sau 15... D:d4+ 16. D:d4 C:d4 17. Ne5 dă albului un contrajoc care-i asigură cel puţin egalitate, iar la **15... Dd5:c4** urmează **16. d4—d5 Cc6—e7** (sau 16... Dd4+ 17. D:d4 C:d4 18. Tae1+ urmat de 19. Ne5) **17. d5—d6 c7:d6 18. Dd1:d6** cu o poziţie foarte primejdioasă de atac (Keres).

ββ

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. h2—h4 g5—g4 5. Cf3—g5 h7—h6 6. Cg5:f7 Re8:f7 7. Nf1—c4+ d7—d5 8. Nc4:d5+ Rf7—e8 9. d2—d4)

9...	**f4—f3**

Teoria consideră că această mutare nu este cea mai bună, în realitate însă ea este unica mutare care menţine negrului avantajul.

10. g2:f3	**Cg8—f6!**

La alte răspunsuri, albul obţine un joc bun, de exemplu:

1) **10... Nf8—e7 11. 0—0** (mai slab este 11. f4 N:h4+ 12. Rf1 Cf6) **11... g4—g3 12. f3—f4 h6—h5! 13. f4—f5! Cg8—f6 14. Cb1—c3** şi negrul are o poziţie foarte dificilă;

2) **10... g4—g3 11. Nc1—e3** (dacă 11. f4 atunci continuarea 11... Cf6 12. Cc3 g2 13. Tg1 Ng4 urmat de C:d5 duce la avantaj pentru negru) **11... Nf8—e7** (la 11... g2 urmează 12. Th2) **12. Cb1—c3 Ne7:h4 13. Re1—d2! h6—h5 14. Dd1—f1** (este posibil şi 14. De2 cu scopul ca la 14... Cd7 să răspundă 15. f4 cu atac puternic) **14... Cb8—d7** (se ameninţa 15. N:g8 urmat de Db5+) **15. Ta1—d1** cu avantaj pentru alb — din partidele în consultaţie Marco şi Fleissig-Schlechter şi Föhndrich, 1903. (In continuare trimiterile la această interesantă serie de partide sînt făcute perscurtat).

11. Cb1—c3	**Nf8—b4**
12. 0—0	**...**

Fără îndoială, este mai bine 12. Nd5—b3 Cb8—c6 13. Nc1—e3 g4:f3 14. Dd1—d3! urmat de 0—0—0 cu şanse destul de bune de atac.

După mutarea din text, negrul capătă avantaj.

12...	**Nb4:c3**
13. b2:c3	**Cf6:d5**
14. e4:d5	**Dd8:d5!**

Teoria recomandă 14... Dd8:h4, dar după aceasta albul obţine şanse ceva

mai bune prin 15. Nc1—f4 Th8—g8 16. Dd1—e1+ Dh4:e1 17. Ta1:e1+ Re8—d8 18. Nf4:h6. Se pare că şi aici negrul poate juca mai tare, de exemplu: 15... g3 16. De2 (e1)+ Rf7 cu atac destul de periculos.

Mutarea din text este mai simplă şi lasă albului mai puţine posibilităţi de alegere a continuărilor de atac.

In această poziţie, mai de mult se recomanda **15. Dd1—d3**, dar această mutare este slabă, deoarece după 15... Nc8—f5 albul pierde un tempo preţios.

In loc de 15. Dd3, de considerat este şi **15. Tf1—e1**+ Re8—d8 16. f3:g4 dar şi în acest caz figura în plus a negrului îi asigură în cele din urmă avantaj.

In poziţia din diagramă albul are la dispoziţie şi alte continuări periculoase de atac însă la un joc atent din partea negrului, care are o figură în plus, nu se vede ce ar mai putea face pentru a cîştiga (Keres).

cc

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. h2—h4 g5—g4 5. Cf3—g5 h7—h6 6. Cg5:f7 Re8:f7)

7. d2—d4 ...

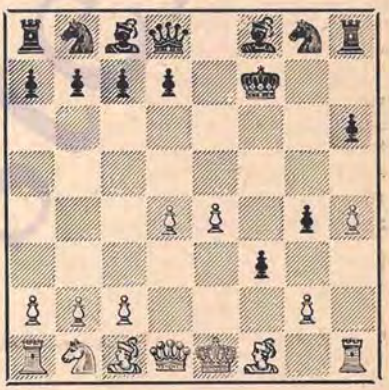
Această mutare este considerată de mulţi teoreticieni ca fiind cea mai tare continuare, în realitate însă ea duce aproape la aceleaşi variante ca şi în sistemele de la capitolul **bb**.

O mare atenţie trebuie să se acorde şi mutării **7. Cb1—c3!** — care pînă în prezent nu a fost cercetată — prin care albul îngreuiază înaintarea d7—d5 şi face ca 7... f4—f3 — contrasansa cea mai eficace a negrului — să nu mai aibă efect din cauza răspunsului 8. g2:f3. Intrucît şi **7... Nb4** este inofensiv din cauza 8. Cd5, iar **7... d5** din cauza 8. C:d5, continuarea normală trebuie să fie considerată **7... Cf6** 8. d4 d5 9. N:f4 după care albul ajunge la poziţia din varianta care se studiază, **cc**, fără însă a lăsa negrului posibilitatea de a se apăra mai bine prin f4—f3. Mutarea 7. Cb1—c3 trebuie, fără îndoială, să fie studiată mai detaliat (Keres).

α

7... f4—f3!

O altă continuare folosită adeseori este **7... d7—d5**, care însă uşurează albului dezlănţuirea unui atac puternic şi pe care o vom studia în rubrica β.



8. Nf1—c4+ ...

Mai slab este direct **8. g2:f3** din cauza **8... d7—d5!**, de exemplu:

1) **9. Nc1—f4 Cg8—f6** (continuarea 9... Ne7 10. Ng3 Cf6 11.e5 Ch5 12. fg C:g3 13. Df3+ Rg7 14. D:g3 c5 etc. dă, de asemenea, avantaj negrului) **10. e4—e5 Cf6—h5 11. f3:g4 Ch5:f4 12. Dd1—f3 Rf7—g7 13. Df3:f4 Nf8—b4**+ **14. c2—c3 Th8—f8** cu avantaj pentru negru;

2) **9. e4—e5** (în general această mutare corespunde caracterului gambitului) 9... **h6—h5 10. Nc1—e3 Cg8—h6 11. Nf1—d3 Ch6—f5 12. Ne3—g5 Nf8—e7**

și negrul are avantaj clar (Gunsberg-Cigorin, 1903);

3) **9. Nc1—e3 Nf8—e7 10. e4—e5** (mai bine este, desigur, 10. Cc3 N:h4+ 11. Rd2) **10... Ne7:h4+ 11. Re1—d2 c7—c5 12. c2—c3 Cb8—c6** cu avantaj pentru negru.

8... d7—d5

Aici, acest sacrificiu de pion care dezvoltă poziția negrului este cel mai tare răspuns.

9. Nc4:d5+ Rf7—g7

Complicațiile care survin după 9... Rf7—e8 10. g2:f3 Cg8—f6! sînt de asemenea favorabile negrului și le vom studia în comentariul de la mutarea a 9-a a negrului în varianta **bb**, β.

Poziția după mutarea din text a survenit și în varianta principală **bb**, fapt care a fost arătat în comentariul de la mutarea a 9-a a negrului, din această variantă.

Acum albul nu mai poate evita intrarea într-o poziție mai rea.

10. g2:f3 Cg8—f6!

Aici, ca și în varianta cu mutarea 9... Re8, această mutare a calului este mai tare decît 9... g3 sau 9... Ne7 care dau următoarele posibilități: 9... g3 10. Ne3 Ne7 (10... g2 11. Th2) 11. Cc3 N:h4+ 12. Rd2 sau 9... Ne7 10. Ne3 N:h4+ 11. Rd2 — în ambele cazuri cu un joc bun pentru alb.

Incercînd 10... Cf6 negrul amenință subminarea centrului de pioni al albului prin 11... C:d5.

11. Cb1—c3 ...

La 11. Nf4 merge 11... Nd6, iar 11. Nb3 Cc6 12. c3 duce la o poziție în care albului îi va fi foarte greu să găsească continuări bune de atac.

11... Nf8—b4
12. Nd5—c4 ...

Mutarea **12. Nb3** permite manevra 12... Cc6 13. Ne3 Ca5 sau 12... c5 13. d5 Cbd7 cu un joc bun pentru alb.

Dacă **12. Nf4** atunci negrul poate continua — după recomandația maeștrilor vienezi — cu 12... C:d5 13. ed Te8+ 14. Ne5+ Df6 15. f4 Rh7 urmat de Df7 cu avantaj, însă aici albul poate juca mai tare 15. De2 cu cîștigul calității și cu oarecare contrașanse. De aceea în loc de 13... Te8+ pare mai tare continuarea 13... Cd7.

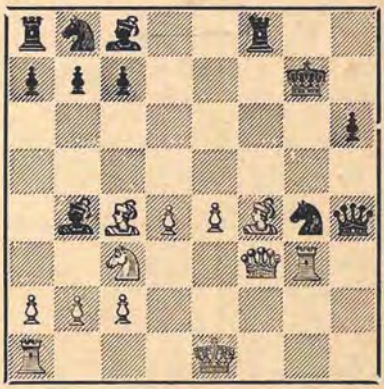
12... g4:f3

Dacă albul ar fi jucat la mutarea precedentă Nb3 acest răspuns ar fi fost dubios deoarece albul putea continua în stil de gambit 13. D:f3 D:d4 14. Ne3!; acum 13. D:f3 D:d4 nu mai este bine pentru alb, deoarece nebunul din c4 este atacat.

Mutarea 12... c5 este, de asemenea, în avantajul negrului, cum s-a arătat în comentariul precedent.

13. Th1—g1+ Cf6—g4
14. Dd1:f3 Dd8:h4+
15. Tg1—g3 Th8—f8
16. Nc1—f4 ...

Poziția din diagramă a survenit în partida în consultație Marco-Schlechter, 1903. Negrul a continuat 16... Df6 și după 17. T:g4+ Rh7 18. Ng8+! Rh8



19. Dg3 N:g4 20. Ne5 D:e5 21. D:e5+ R:g8 22. Dd5+ Rg7 23. D:b7 partida s-a terminat remiză.

Insă negrul putea juca mai tare **16... Nb4—e7!** împiedicînd rocada albului și amenințînd Ne7—g5. Cu toate că jocul ar fi devenit tăios, negrul și-ar fi păstrat figura în plus și oarecare avantaj, astfel că poziția la care s-a ajuns poate fi considerată în avantajul negrului.

♗

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. h2—h4 g5—g4 5. Cf3—g5 h7—h6 6. Cg5:f7 Re8:f7 7. d2—d4)

7... d7—d5

Această continuare este mai slabă decît 7... f3. Chiar și cîștigul pionului alb din e4 nu ușurează apărarea negrului. In general, în gambitul Allgaier, negrului îi este foarte greu să opună rezistență dacă acceptă luarea pionului f4 fără o prealabilă slăbire a flancului regelui alb.

8. Nc1:f4 ...

Natural, albul folosește imediat posibilitatea de a lua pionul f4 care îi stînjenește jocul.

8... Cg8—f6

Pentru negru este foarte primejdioasă luarea **8... d5:e4**, de exemplu : **9. Nf1—c4+ Rf7—g7 10. Nf4—e5+ Cg8—f6 11. 0—0 Nf8—e7 12. Cb1—c3** (în partida Leonhardt-Flamberg, 1912, albul a continuat 12. d5 Rh7 13. De2 și după 13... Te8? a cîștigat printr-o combinație frumoasă : 14. d6! cd 15. T:f6 N:f6 16. D:e4+ Rg7 17. h5) și albul are o poziție puternică de atac. Intr-o partidă din 1909, a urmat: 12... Cc6 13. C:e4 C:e5 14. C:f6 C:c4 15. Ch5+ Rg6 16. Dd3+ R:h5 17. Tf5+ și mat în cîteva mutări.

Nici alte mutări care au fost folosite în practică nu au dus la un rezultat satisfăcător pentru negru :

1) **8... Ne6** 9. Nd3 Cc6 10. 0—0 Re8 11. Cc3 de 12. N:e4 D:h4 13. Ng6+ Re7 14. d5 cu avantaj pentru alb;

2) **8... Cc6** 9. Ne2 (dacă 9. e5 Nf5 10. Ne2 Rg6 11. N:g4 Dd7 12. N:f5+ urmat de 0—0 albul obține de asemenea avantaj; mutarea din text este mai bună) 9... de 10. d5 Cf6 11. 0—0 Nc5+ 12. Rh1 D:d5 13. D:d5 C:d5 14. Ne5+ urmat de N:h8 cu avantaj pentru alb.

Negrul poate alege și alte sisteme de apărare, însă după pierderea pionului f4 el nu poate spera să obțină avantaj.

9. Cb1—c3 ...

Aici, ca și în majoritatea variantelor din gambitul Allgaier, înaintarea 9. e4—e5 este slabă. Negrul obține după această mutare un avantaj clar prin 9... Ch5! 10. Nd3 Rg7 11. Dd2 C:f4 12. D:f4 Nb4+ 13. c3 Tf8 — partida în consultație Schlechter-Marco, 1903.

9... Nf8—b4

Și acum luarea **9... d5:e4** este foarte riscantă pentru negru, de exemplu : **10. Nf1—c4+ Rf7—g6** (dacă 10... Rg7 11. Ne5 Ne7 12. 0—0 se ajunge la

poziția din comentariul de la mutarea a 8-a a negrului; și aici 11. Dd2 Cc6 12. 0—0—0 Nd6 13. Thf1 este favorabilă albului) **11. h4—h5+ Rg6—h7** (nu 11... C:h5 din cauza 12. T:h5 R:h5 13. Nf7+) **12. Dd1—e2! Nf8—g7** (la 12... Nd6 13. Ne5 Cc6 urmează 14. 0—0—0 cu presiune puternică, iar la 12... Cc6 13. 0—0—0 C:d4 deși se sacrifică o calitate după 14. T:d4 D:d4 15. Td1 albul are avantaj) **13. 0—0—0 Th8—f8 14. Nf4—e5 Cb8—c6 15. Th1—f1** și albul are avantaj. În partida în consultație Marco-Schlechter, 1903, negrul a continuat cu **15... De7** (ceva mai bine este 15... Ce7) la care a urmat 16. Cd5 C:d5 17. D:e4+ Rh8 18. T:f8+ D:f8 19. Tf1 Nf5 20. T:f5 Cf6 21. T:f6 N:f6 22. Nd3 cu poziție cîștigată pentru alb.

Lasker a recomandat 9... Nc8—e6 motivînd că negrul obține joc superior în varianta 10. Dd3 Cc6 11. 0—0—0 de 12. C:e4 C:e4 13. D:e4 Dd5, însă jocul albului în această variantă nu este logic. El trebuie să continue cu **10. Nf1—e2!** urmat de 0—0, ajungînd la aproape aceeași poziție ca și în varianta principală.

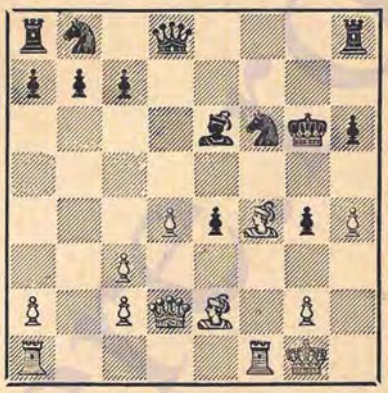
10. Nf1—e2 **Nb4:c3+**

După **10... Ne6** 11. 0—0 N:c3 mutarea intermediară 12. Ne5! dă albului un atac decisiv, de exemplu: 12... Cbd7 13. N:f6 C:f6 14. e5 — dintr-o partidă prin corespondență jucată în 1898.

La **10... de** urmează tot 11. 0—0 și albul are, din nou, un atac puternic.

11. b2:c3 **d5:e4**
12. Dd1—d2 **Rf7—g6**
13. 0—0 **Nc8—e6**

E drept că negrul și-a păstrat figura în plus, însă poziția nesigură a regelui său permite albului să desfășoare un atac care îi asigură avantajul. Ca exemplu, dăm mai jos o continuare care a avut loc în partida în consultație Schlechter-Marco, 1903 : 14. c4! c6 15. Tab1 b6 16. Tf2 Cbd7

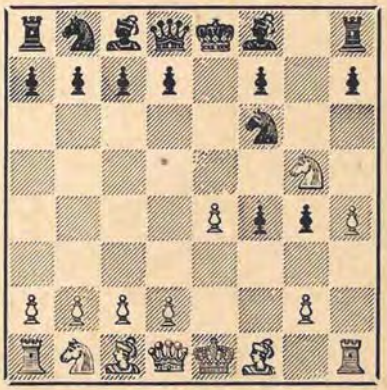


17. Nd6 Ce8 18. Df4! cu avantaj evident pentru alb, care a cîștigat la mutarea 28-a.

b

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. h2—h4 g5—g4 5. Cf3—g5)

5... **Cg8—f6**



Această mutare este una din cele mai sigure apărări din gambitul All-

gaier, însă nici prin această mutare negrul nu poate spera să obțină un rezultat mai bun decît în cazul acceptării sacrificiului de figură prin 5... h7—h6.

6. e4—e5 ...

Cel mai tare, dar în nici un caz unicul răspuns. In deosebi este de considerat și mutarea simplă **6. Cb1—c3** care duce la o poziție favorabilă albului după 6... h6 7. C:f7 R:f7 8. d4 sau 8. e5. Ca răspuns la 6. Cb1—c3 negrul poate juca **6... d7—d5** cu aproximativ următoarea continuare : **7. d2—d4** (mai slab este 7. ed Nd6 ca și 7. e5 Ch5) **7... Nf8—b4** (7... h6 8. C:f7 R:f7 9. N:f4 duce la varianta principală **cc**, iar luarea pe e4 este periculoasă din cauza Nc4) **8. Nc1:f4** și nu se vede nimic mai bun pentru negru decît trecînd în varianta principală **cc** prin 8... h6 9. C:f7 etc.

Singura continuare primejdioasă pentru alb, ca răspuns la 6. Cc3, este **6... De7** 7. Nc4 h6 8. C:f7 Th7 dar sacrificiul de figură prin 9. 0—0! dă albului un atac puternic (Keres).

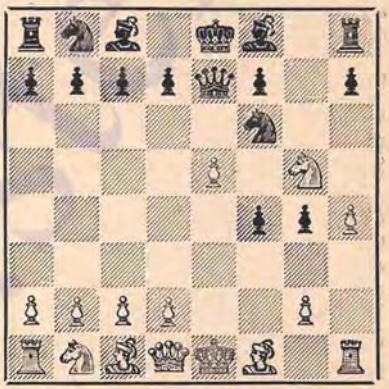
In afară de 6. e5 și 6. Cc3 alte mutări sînt nefavorabile albului, după cum arată analiza de mai jos a lui Schlechter :

1) **6. Nf1—c4 d7—d5 7. e4:d5** (sau 7. N:d5 C:d5 8. ed D:d5 9. De2+ Ne7 10. Cc3 Df5 11. d3 h6 12. Ce4 f3! cu avantaj pentru negru, ca în partida Gunsberg-Maroczy, 1903) **7... h7—h6** (și 7... Nd6 8. De2+ Rf8 9. d4 Rg7 10. 0—0 Te8 11. Dd3 De7 12. N:f4 N:f4 13. T:f4 De1+ este favorabilă negrului, deși în acest caz 14. Df1 D:f1+ 15. T:f1 h6 16. d6! duce la un joc complicat și destul de încurcat; mutarea din text este mai simplă) **8. Dd1—e2+ Dd8—e7.**

Mai departe „Deschiderea modernă" indică: 9. De7+ și 10. d6 ca fiind în avantajul albului; urmează însă : 9. De2:e7+ Re8:e7! (la 9... N:e7 poate urma 10. C:f7) 10. d5—d6+ c7:d6 11. Cg5:f7 Th8—h7 și negrul are avantaj clar, deoarece simultan cu 12... T:f7 el amenință tare 12... d5 (Keres);

2) **6. d2—d4 Dd8—e7! 7. Nc1:f4** (slab este 7. Nc4 din cauza 7... d5, iar 7. De2 h6 8. N:f4 hg 9. N:g5 Nh6 este tot în avantajul negrului; dacă 7. e5 h6 se ajunge în varianta principală) **7... h7—h6 8. Cb1—c3** (sau 8. e5 Ch5 9. Ch3 d6 cu șanse mai bune pentru negru) **8... h6:g5 9. Nf4:g5 Nf8—h6** și albul nu are nimic mai bun decît **10. e4—e5 Nh6:g5 11. h4:g5 Th8:h1 12. g5:f6 De7—e6** cu avantaj pentru negru — Marco-Maroczy, 1903.

6... **Dd8—e7**



7. Dd1—e2! ...

Numai această mutare dă albului șanse suficiente de atac.

Să studiem alte continuări :

1) **7. d2—d4 h7—h6** (mai slab este 7... d5 8. Ne2 cu avantaj pentru alb) **8. Cg5:f7** (dacă 8. N:f4 Ch5 se ajunge la poziția din varianta a doua a notei precedente, iar 8. De2 hg 9. ef D:e2+ 10. N:e2 d5 11. Cc3 c6 12. Nd2 Nd6 dă negrului avantaj) **8... Re8:f7** (merită atenție și 8... Th7 la care albul poate răspunde 9. Nd3 T:f7 10. Ng6) **9. Nc1:f4 d7—d6 10. Nf1—e2 d6:e5 11. Nf4:e5** (mai bine 11. de) **11...**

Cb8—d7 12. Ne5:c7 De7—e3 cu avantaj pentru negru;

2) **7. Nf1—e2** (continuarea lui Alapin) **7... De7:e5 8. d2—d4 De5—e7** (mai slab este 8... Dd5 9. N:f4 D:g2 10. Tf1 d6 11. Cc3 cu atac puternic pentru alb) **9. Nc1:f4** (la 9. 0—0 h6 10. Te1 urmează 10... hg 11. Nd3 T:h4 sau 11. N:g4 C:g4 12. T:e7+ N:e7 13. D:g4 T:h4 şi negrul are nu numai o compensaţie suficientă pentru damă, ci şi o poziţie puternică de atac) **9... h7—h6 10. 0—0** (pare mai bună recomandaţia lui Alapin 10. Cc3 d5 11. 0—0 c6 şi acum 12. Dd2 hg 13. N:g5 urmat de Tae1 cu atac puternic) **10... h6:g5 11. Nf4:g5** (sau 11. Te1 Ce4 12. C:g4 gf 13. Ce3 D:h4 cu avantaj pentru negru) **11... Nf8—h6! 12. Ng5:f6 Nh6—e3+ 13. Rg1—h2 Th8:h4+ 14. Rh2—g3 De7—d6+ 15. Nf6—e5 Dd6—h6 16. Ne2:g4 d7—d6** cu poziţie cîştigată pentru negru.

7... Cf6—h5
8. Cb1—c3 ...

Schlechter a studiat în analizele sale numai **8. d4** d5! 9. ed D:e2+ 10. N:e2 N:d6 cu avantaj pentru negru.

Insă de considerat este şi **8. De2:g4** cu scopul ca la 8... Cg3 să joace 9. D:f4 C:h1 10. Cc3; dacă însă 8... D:e5+, atunci 9. Ne2 urmat de d2—d4.

8... Ch5—g3
9. De2—c4 ...

Pentru egalarea jocului este suficient şi 9. Cd5 C:e2 10. C:e7 N:e7 11. N:e2.

9... Cg3:h1

Dacă **9... De7:e5+ 10. Nf1—e2** negrul pierde un tempo preţios, de exemplu:

1) **10... Cg3:h1 11. Dc4:f7+ Re8—d8 12. d2—d4 De5—g7** (sau 12... D:d4 13. N:f4) **13. Nc1:f4 Dg7:f7 14. Cg5:f7+** urmat de C:h8 şi albul are avantaj;

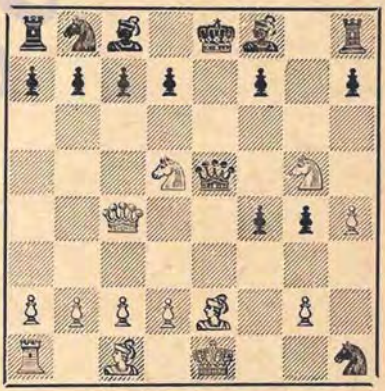
2) **10... d7—d5 11. Cc3:d5 Cg3:e2** (sau 11... c6 12. C:f4) **12. Dc4:e2 De5:e2+ 13. Re1:e2 Nf8—d6** şi aici „Deschiderea modernă" consideră că poziţia este egală. Continuînd însă cu **14. Cg5—e4!** albul recîştigă pionul cu o poziţie ceva mai favorabilă; pe lîngă aceasta o mutare foarte tare este şi **14. b2—b3** (Keres).

10. Cc3—d5 ...

Nenarokov recomandă varianta 10. d4 h6! 11. Cd5 hg 12. C:e7 N:e7 13. D:c7 Ce6 cu avantaj pentru negru, însă şi aici albul poate continua mai tare 12. C:c7+ Rd8 13. Cd5!, deoarece negrul şi aşa nu mai poate salva dama.

Mutarea din text este, de asemenea, foarte tare.

10... De7:e5+
11. Nf1—e2 ...



Albul are un atac foarte puternic, deoarece concomitent cu 12. C:c7+ el ameninţă şi 12. d4 urmat de N:f4, de exemplu: 11... Nd6 12. d4 Dg7 13. Ce4 etc.

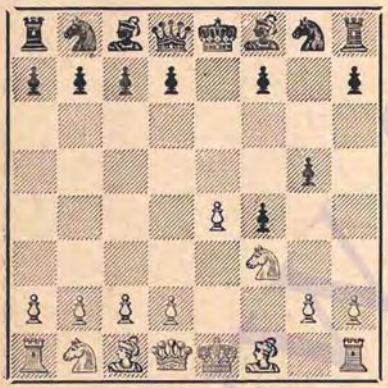
Se pare că neacceptarea sacrificiului de cal în gambitul Allgaier nu dă negrului şanse mai bune decît acceptarea acestui sacrificiu.

In concluzie, cu privire la gambitul Allgaier, se poate spune că este

mult mai riscant pentru alb decît gambitul Kieseritzky. Totuşi nu se poate afirma cu certitudine că negrul obţine uşor un avantaj clar. Am văzut că la cel mai tare contrajoc negrul îşi menţine figura în plus, însă albul păstrează şanse pentru un atac periculos. Intrucît în gambitul Allgaier mai sînt încă multe variante necercetate, nu se poate face o apreciere definitivă asupra lui decît după verificarea lor practică.

B

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5)



4. Nf1—c4 ...

Prin această continuare albul poate avea succes numai dacă negrul va juca la atac şi va admite slăbirea mai departe a poziţiei sale de pioni de pe flancul regelui prin 4... g5—g4. Dacă însă negrul nu va admite o slăbire ulterioară a poziţiei compacte a pionilor săi, ca în varianta 2-a de mai jos, atunci el va păstra pionul în plus cu un joc mai bun.

In poziţia din diagramă numai 4. h2—h4 forţează slăbirea poziţiei pionilor negri începută prin 3... g7—g5.

Ca răspuns la 4. Nc4 să studiem două apărări principale ale negrului: **4... g5—g4 (1)** şi **4... Nf8—g7 (2)**.

I

4... **g5—g4**

Negrul caută să alunge calul din f3 cu scopul ca prin Dd8—h4+ albul să piardă rocada. Insă atacul cu pionii într-un stadiu atît de prematur al partidei, la o dezvoltare neterminată, este antipoziţional şi extrem de riscant pentru negru. Singura justificare a acestui atac prematur este faptul că albul nefiind destul de bine dezvoltat, el are nevoie de oarecare timp pentru a-şi pregăti contraatacul, ceea ce poate permite negrului să-şi organizeze apărarea.

Mult mai sigură este mutarea **4... Nf8—g7** pe care o vom studia în rubrica 2.

In poziţia care se obţine după 4... g4 albul se află în faţa alternativei : ori joacă Ce5 şi permite şahul pe h4, ori sacrifică calul din f3 cu o dezvoltare excelentă şi cu şanse bune de atac. După cum arată variantele de mai jos, retragerea calului f3 este dezavantajoasă, în timp ce sacrificiul lui dă albului o puternică poziţie de atac în care negrul trebuie să se apere extrem de atent.

Continuările ce sînt posibile pentru alb se vor studia în următoarea or-

dine : 5. 0—0 (a), 5. Ce5 (b), 5. Cc3 (c), 5. d4 (d), 5. N:f7+ (e).

a

5. 0—0 ...

Este gambitul Polerio-Muzio.

Albul şi-a pus regele în siguranţă şi acum ameninţă cu retragerea calului f3, practic forţînd prin aceasta pe negru să accepte sacrificiul, ceea ce va permite albului să exercite o presiune puternică asupra slăbiciunilor pionilor negri de pe coloana „f".

Sacrificiul legat de 5. 0—0 a fost analizat de Polerio la începutul secolului al XVII-lea, iar în literatura şahistă multă vreme a fost cunoscut sub denumirea de „gambitul Muzio" (după părerea absolut nemotivată a multor cercetători). Provizoriu noi păstrăm denumirea dublă.

aa

5... **g4:f3**

Unii teoreticieni au propus acceptarea sacrificiului calului, după ce în prealabil s-a jucat **5... d7—d5**. Acceptarea sacrificiului dă însă albului şanse mai bune decît continuarea din text. Mutarea 5... d5 se studiază mai jos în rubrica **bb**.

6. Dd1:f3 ...

Sacrificiul celei de a doua figuri **6. Nc4:f7+ Re8:f7 7. Dd1:f3** (aşa numita variantă „sălbatecă" a gambitului studiat) dă negrului suficiente resurse de apărare după răspunsul **7... d7—d6** (mai slab este 7... Df6 8. d4 D:d4+ 9. Ne3 Df6 10. Cc3 cu atac cîştigător pentru alb).

După 7... d6 sînt posibile următoarele continuări :

1) **8. d2—d4** (8. D:f4+ Cf6 9. d4 este numai o intervertire de mutări) **8... Cg8—f6 9. Df3:f4** (la 9. N:f4 urmează 9... Cc6 10. c3 Ng4) **9... Cb8—c6 10. Cb1—c3** (sau 10. Ne3 Ng7 11. Cc3 Tf8 12. e5 Rg8 cu avantaj pentru negru) **10... Nf8—g7!** (mai tare decît 10... C:d4) **11. Cc3—d5 Th8—f8 12. Cd5:f6 Dd8:f6 13. Df4—g3 Df6:f1+ 14. Rg1:f1 Rf7—e8+** cu poziţie cîştigată pentru negru ;

2) **8. Df3—h5+ Rf7—g7** (sau 8... Re7 9. T:f4 De8 şi regele negru se salvează pe cîmpurile d7 şi d8) **9. Tf1:f4 Cg8—f6 10. Dh5—g5+ Rg7—f7 11. b2—b3 Nf8—g7 12. Nc1—b2 Th8—f8** şi negrul are avantaj.

Mai slab este **6. d2—d4** sau **6. Cb1—c3** la care negrul poate răspunde cel mai bine prin 6... d7—d5 urmat de Nc8—g4 care previne deschiderea coloanei „f" de către alb.

Poziţia la care s-a ajuns după 6... D:f3 este de bază în gambitul ce se studiază. Toată atenţia negrului trebuie să fie îndreptată asupra respingerii atacului alb de pe coloana „f". Deşi analizele următoare nu documentează clar superioritatea albului, în varianta principală, însă, se observă un mic avantaj pentru alb. Şi mai convingătoare sînt rezultatele practice obţinute în aplicarea gambitului, care sînt în favoarea albului. Negrul este obligat la o apărare dificilă şi chiar la un joc foarte precis nu poate spera la mai mult decît egalitate.

α

6... Dd8—f6

O altă mutare principală de apărare este **6... Dd8—e7** după care, între altele, amenință și 7... Dc5+ cu cîștig de figură. Această continuare se studiază în rubrica β.

Alte continuări sînt în favoarea albului, de exemplu:

1) **6... Nf8—h6** (mutarea 6... d5 duce la apărarea ce se studiază în rubrica **bb**) **7. d2—d4 Dd8—f6** (la 7... De7 urmează 8. Cc3 sau 8. N:f4, iar 7... Dh4 permite albului răspunsul tare 8. g3!) **8. e4—e5 Df6—f5 9. Cb1—c3 Cg8—e7 10. Cc3—e4** cu avantaj pentru alb;

2) **6... Cb8—c6** (dacă 6... d6 7. D:f4 De7 8. N:f7+ Rd8 9. Cc3 De5 10. d4 albul obține, de asemenea, avantaj) **7. Df3:f4 f7—f6** (mai tare este 7. De7 trecînd în varianta β) **8. Cb1—c3 Dd8—e7 9. Nc4:g8 Th8:g8 10. Cc3—d5** cu avantaj pentru alb.

αα

7. e4—e5 ...

O continuare foarte tăioasă, legată de sacrificiul unui pion, care deschide noi linii de atac.

Mutarea **7. d2—d3** este mai liniștită, dar destul de energică și se analizează în rubrica ββ.

Să analizăm acum și alte continuări :

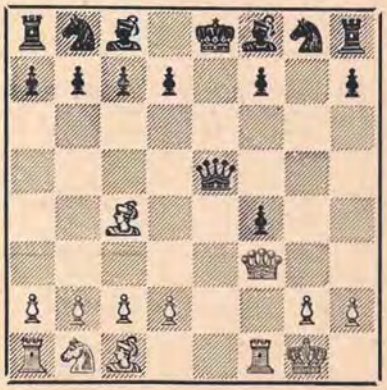
1) **7. c2—c3 Cb8—c6** (un răspuns bun este și 7... d6 8. d4 Nh6) **8. d2—d4 Cc6:d4 9. Nc4:f7+ Df6:f7** (sau 9... R:f7 10. cd D:d4+ 11. Ne3) **10. c3:d4 Nf8—h6 11. Cb1—c3 d7—d6 12. Cc3—d5 Nc8—e6 13. Cd5:f4 0—0—0** și atacul albului îi asigură, în cel mai bun caz, egalitatea;

2) **7. Cb1—c3 Df6—d4+ 8. Rg1—h1 Dd4:c4 9. d2—d3 Dc4—e6 10. Nc1:f4** și acum, în loc de 10... c6, așa cum s-a jucat într-o veche partidă, negrul poate juca mai tare **10... Cg8—e7** după care nu se știe dacă atacul albului compensează cele două figuri;

3) **7. b2—b3 Df6:a1 8. Cb1—c3.** Deoarece acest sacrificiu este posibil și după 7. e5 D:e5, se vor studia atunci variantele la care se ajunge în comentariul de la mutarea a 8-a a albului.

7... Df6:e5

Mai bine decît alte mutări ale damei : dacă **7... De6—b6+** 8. Rg1—h1 Nf8—h6 9. Cb1—c3 Db6—c5 10. d2—d3 sau **7... Df6—f5** 8. d2—d4 Nf8—h6 9. Cb1—c3 sau **7... Df6—g5** 8. d2—d4 Nf8—h6 9. g2—g3 albul obține avantaj.



8. d2—d3 ...

O mutare solidă: amenință cu luarea pionului f4, apără nebunul c4 și pregătește dezvoltarea figurilor de pe flancul damei.

Aici sacrificiile posibile nu sînt în avantajul albului, după cum arată analizele de mai jos și exemplele din practică:

1) **8. Nc4:f7+ Re8:f7 9. d2—d4 De5:d4+ 10. Nc1—e3 Dd4—f6 11. Df3—h5+** (șanse ceva mai bune de atac dă 11. Cc3 deoarece regele negru „pribegește" mult înainte de a ajunge la un adăpost sigur) **11... Df6—g6 12. Tf1:f4+ Cg8—f6 13. Tf4:f6+ Rf7:f6 14. Ne3—d4+ Rf6—f7 15. Dh5—d5+ Dg6—e6 16. Dd5—f3+** (Sumov-Beskrovnîi, 1869) și acum **16... Rf7—e8** ar fi dat negrului avantaj ;

2) **8. b2—b3 De5:a1** (negrul are un joc bun și după 8... d5 9. N:d5 Ce7 10. Nc4 Cbc6 11. c3 Nf5) **9. Cb1—c3 Nf8—c5+ 10. Rg1—h1 Cg8—e7 11. d2—d4** (sau 11. D:f4 Tf8) **11... Nc5:d4 12. Nc4:f7+** (dacă 12. D:f4 atunci 12... D:c1! și negrul are avantaj) **12... Re8—d8 13. Nc1—d2 Da1:f1+ 14. Df3:f1 Th8—f8 15. Df1:f4 Cb8—c6** cu avantaj pentru negru;

3) **8. Cb1—c3** (sacrificiul nebunului c4 oferit prin mutarea de mai sus nu a fost verificat în practică, însă este puțin probabil că el dă șanse mai bune decît în variantele analizate mai înainte) **8... De5—d4+** (după 8... Nh6 albul nu are nevoie să treacă în varianta principală prin 9. d3 Ce7; el poate continua în stil de gambit prin 9. N:f7+ R:f7 10. d4) **9. Rg1—h1 Dd4:c4 10. d2—d3 Dc4—e6** (desigur, mai tare este 10... Dc6 11. D:f4 f6 și albului îi este foarte greu să găsească o continuare satisfăcătoare a atacului său; însă după 10... De6 obține oarecare șanse) **11. Nc1:f4 Nf8—e7 12. Ta1—e1 De6—g6 13. Cc3—d5** și albul are o poziție de atac care-i asigură avantaj.

8... **Nf8—h6**

Negrul este forțat să apere pionul f4 pentru a nu da albului posibilitatea de a începe un puternic atac pe coloana „f", de exemplu: **8... Cc6** 9. N:f4 Df6 10. Cc3 Cge7 11. Tae1 sau **8... Nc5+** 9. Rh1 Ne3 10. N:e3 D:e3 11. Dh5 De7 12. Cc3 — în ambele cazuri cu avantaj pentru alb.

9. Cb1—c3 ...

Merge și 9. Nc1—d2 la care negrul răspunde cel mai bine 9... Cg8—e7 trecînd, după 10. Cb1—c3, în varianta principală. Teoria consideră că și răspunsul 9... D:b2 este acceptabil pentru negru, în realitate însă, după această mutare, albul obține un atac atît de puternic prin 10. Cc3! încît este puțin probabil ca negrul să se mai poată salva.

9... **Cg8—e7**

O mutare aproape forțată din cauza amenințării 10. N:f4 N:f4? 11. Tae1.

10. Nc1—d2 **Cb8—c6**

Negrul trebuie să întărească poziția calului său din e7 pentru a neutraliza iminenta presiune a albului pe coloana „e".

Teoria consideră că mutarea din text este cea mai tare pentru negru. Să studiem totuși și alte răspunsuri:

1) **10... 0—0 11. Ta1—e1 De5—c5+ 12. Rg1—h1 Ce7—g6** (dacă 12... c6 atunci se ajunge la poziția din varianta 2, iar continuarea 12... Cbc6 13. N:f4 Ng7 14. Ne3 Cd4 este în avantajul albului după 15. N:f7+ Rh8 16. N:d4 N:d4 17. De4; la ultima variantă se dau complectări în rubrica „y"; în sfîrșit, recomandația lui Romanovski 12... d5 13. Dh5 Dd6 nu este mai tare deoarece în loc de 13. Dh5 albul joacă mai simplu 13. N:d5! și nu se vede avantajul obținut după sacrificiul de pion) **13. Cc3—e4 Dc5—c6** (sau 13... Df5 14. g4) **14. Df3—h5 Rg8—g7** (de asemenea și 14... Ng7 15. Ng5 h6 16. C:f7 duce la o poziție cîștigată pentru alb) **15. Nd2—c3+ f7—f6 16. Ce4:f6 Tf8:f6 17. Te1—e7+! Rg7—f8** și acum, în locul recomandării teoriei **18. N:f6 D:f6 19. Tf7+** cîștigă mai repede **18. Dh5:h6+ Rf8:e7 19. Dh6—g7+ Re7—e8 20. Nc3:f6** etc.;

2) **10... c7—c6 11. Ta1—e1 De5—c5+ 12. Rg1—h1 d7—d5** (la 12... 0—0 urmează 13. Ce4 Df5 14. Nc3 Ng7 15. Cd6 urmat de T:e7) **13. Df3—h5 Dc5—d6 14. Nc4:d5! c6:d5!** (dacă 14... Dg6 15. T:e7+ R:e7 16. De5+ sau 14... 0—0 15. Nb3 albul păstrează un atac puternic) **15. Cc3—b5!** (mai tare decît recomandarea „Bilguer"-ului: 15. C:d5 Cc6 16. Nc3 Nd7 17. N:h8 0—0—0 sau 16... Tf8 17. Nf6 Ng4 cu joc aproximativ egal) **15... Dd6—b6 16. Nd2—b4 Cb8—c6 17. Cb5—d6+ Re8—d7 18. Nb4—a3!** cu avantaj pentru alb.

11. Ta1—e1 ...

x

11... De5—f5

Teoria consideră această mutare ca răspunsul cel mai tare.

Continuarea 11... Dc5+ se studiază în rubrica y.

xx

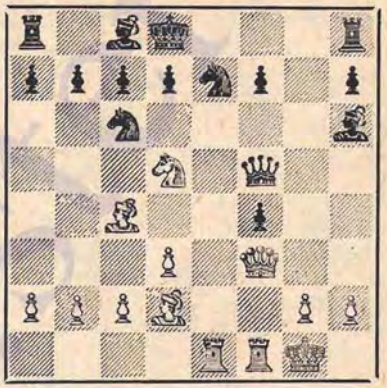
12. Cc3—d5 ...

Mutarea 12. Te1—e4 se studiază în rubrica yy.

Continuarea **12. g2—g4 Th8—g8 13. h2—h3 Cc6—d4** (încă mai tare este 13... d6) **14. Df3—f2 Cd4—e6 15. d3—d4 d7—d5** duce la avantaj pentru negru.

12... Re8—d8

Singura mutare care merită considerație.



Mutarea din text împiedică rocada negrului și atacă indirect pionul f4.

z1

13. Df3—e2 ...

În baza cercetărilor lui Cigorin (1904) și Znosko-Borovski (1910) această mutare este considerată ca cea mai tare.

Dintre alte continuări o mare atenție merită 13. Nd2—c3 care a fost mult întrebuințată în trecut și care se studiază în rubrica z2.

În sfîrșit, trebuie să ținem seama și de posibilitatea **13. Te1—e4** care pare că dă albului șanse destul de

bune de atac, dar care pînă în prezent nu a fost verificată în analize.

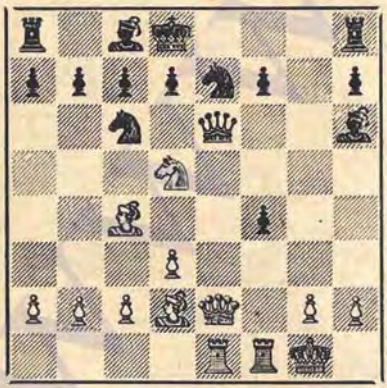
13... **Df5—e6**

După teorie, cel mai tare răspuns și duce la un joc aproximativ egal.

Mai slab este **13... Ce7:d5 14. Nc4:d6** și albul obține avantaj atît după 14... D:d5 15. Nc3 Dc5+ 16. Rh1 Ng5 17. N:h8 Df8 18. Dh5! cît și după **14... Ng5** 15. N:c6 dc 16. T:f4 Dc5+ 17. d4 Dd6 18. Te4.

Berger a recomandat **13... b7—b5** 14. Cd5:e7 Df5—c5+ 15. Tf1—f2 Dc5:e7 16. De2—h5 De7—g5 17. Dh5:f7 Dg5—g6 18. Nd2—c3 Th8—f8, însă continuarea 19. Nc3—f6+! Dg6:f6 20. Te1—e8+ Tf8:e8 21. Df7:f6+ Te8—e7 (sau chiar 21... Ce7 22. Nf7 etc.) 22. Df6—h8+ dă albului cel puțin remiză prin șah etern.

Continuarea **13... Th8—e8** este nefavorabilă negrului (la 13... Ng5 este foarte tare 14. h4) 14. Nd2:f4 Nh6:f4 15. Tf1:f4 Df5—g5 16. Tf4:f7 d7—d6 17. Cd5—f6 Cc6—e5 18. Cf6:e8 Ce5:f7 19. Nc4:f7 cu avantaj pentru alb (Cigorin).



Teoria consideră că poziția din diagramă este rezultatul celui mai bun joc din partea ambilor adversari în gambitul studiat și o apreciază ca aproximativ egală. Pentru a confirma această apreciere, teoria dă următoarea variantă: **14. De2—f3** (se poate juca și 14. Df2 deoarece după 14... Dg4, mutarea 15. h3 oferă albului un joc bun; mutarea din text este însă mai simplă) **14... De6—f5** (și la 14... Dg6 poate urma 15. De2) **15. Df3—e2 Df5—e6** etc. cu remiză prin repetare de mutări.

După cum se vede, această apreciere este bine motivată întrucît încercările de întărire decisivă a atacului alb nu au dat pînă în prezent nici un rezultat satisfăcător.

Să examinăm unele din ele:

1) **14. Cd5:e7 De6:e7** (14... D:e2 15. C:c6+ bc 16. T:e2 d5 17. Nb3 Ne6 18. N:f4 este în favoarea albului) **15. De2—h5** (negrul are o apărare satisfăcătoare și după continuările 15. Nc3 Tg8! 16. Df2 Dg5 17. N:f7 Tf8 18. D:f4 D:f4 19.T:f4 Ce7! sau 15.Dg4 Dg5 16.Nc3 d5! și în ambele cazuri negrul obține avantaj; nici 15. Df2 Dg5 16. Te4 f5! 17. N:f4 Df6 nu dă albului un atac suficient) **15... De7—g5 16. Dh5:f7 Th8—f8!** și negrul respinge atacul albului, de exemplu: **17. D:h7** d5! amenințînd pe lîngă 18... dc, și 18... Nf5 cu cîștigul damei sau **17. N:f4** Dc5+ 18. d4 D:d4+ 19. Rh1 T:f7 20. N:f7 d6! și puternica amenințare 21... Ce5! înlătură toate pericolele;

2) **14. Nd2—c3 De6:e2** (dacă 14... Te8 atunci 15. Nf6 D:e2 16. T:e2 d6 17. C:e7 dă albului șanse de cîștig) **15. Te1:e2 Th8—g8 16. Cd5:f4** (după 16. Nf6 Ng5 negrul obține avantaj, de exemplu: 17. C:e7 C:e7 18. N:g5 T:g5 19. Tfe1 d5! sau 17. N:g5 T:g5 18. Tfe1 f3! etc.; mutarea din text este mai tare) **16... d7—d6** (la 16... N:f4 albul răspunde 17. N:f7! Nh6 18. N:g8 C:g3 19. g4!, etc., iar 16... Tf8 17. Nf6 este, de asemenea, destul de bun pentru alb) **17. Nc4:f7 Tg8—f8 18. Cf4—e6+**

Nc8:e6 19. Nf7:e6 Tf8:f1+ 20. Rg1:f1 şi cu toate că albul îşi păstrează un atac destul de periculos el nu poate obţine mai mult decît remiză.

z2

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. Nf1—c4 g5—g4 5. 0—0 g4:f3 6. Dd1:f3 Dd8—f6 7. e4—e5 Df6:e5 8. d2—d3 Nf8—h6 9. Cb1—c3 Cg8—e7 10. Nc1—d2 Cb8—c6 11. Ta1—e1 De5—f5 12. Cc3—d5 Re8—d8)

(a se vedea diagrama de la pag. 193)

13. Nd2—c3 ...

Inainte de găsirea mutării 13. De2, mutarea din text a fost cea mai populară continuare a atacului, însă în prezent ea nu mai este întrebuinţată de loc deoarece apărarea negrului este mult mai uşoară decît după 13. De2.

13... **Th8—e8**

După 13... **Th8—g8** continuarea **14. Te1:e7! Cc6:e7 15. Nc3—f6** dă albului un atac suficient pentru egalitate, de exemplu: **15... Nh6—g5** 16. Cd5:e7 Df5:f6 17. Ce7:g8 Df6—g7 18. h2—h4 sau **15... Tg8—e8** 16. g2—g4 Df5—g6 17. Df3—e2 Nh6—f8 (17... Ng5? 18. De5!) 18. g4—g5 şi atacul albului îi dă cel puţin joc egal.

Sofronov, în analizele sale din revista „Şahul în U.R.S.S.", 1950, caută să întărească apărarea negrului şi continuă cu **15... Nh6—f8** 16. Tf1—e1 c7—c6, considerînd că poziţia la care se ajunge după 17. Nf6:e7+ Nf8:e7 18. Cd5:e7 Df5—c5+ 19. Rg1—h1 Tg8—e8 sau 17. Cd5:e7 Cc6:e7 18. Nf6:e7+ Rd8—c7 este mai bună pentru negru. Insă pînă la o apreciere definitivă a acestei variante trebuie să se găsească o apărare suficientă pentru negru în varianta 16. Df3—e2! Df5—e6 17. De2—f2! (ameninţă 18. C:e7, 18. Te1, 18. D:f4).

In locul mutării din text, 13... Te8, merită atenţie şi **13... Th8—f8.**

14. Nc3—f6 ...

Şi alte continuări încercate în practică nu dau albului un atac suficient:

1) **14. g2—g4 Df5—g6 15. Cd5—f6** (continuarea 15. h4 C:d5 16. T:e8+ R:e8 17. N:d5 Ce7 dă negrului un avantaj clar) **15... d7—d6 16. h2—h3 Te8—f8** şi atacul albului s-a epuizat — Mucinic-Voroncov, Moscova, 1949;

2) **14. Cd5—f6 Te8—f8 15. g2—g4 Df5—g6 16. h2—h4 d7—d5!** (mai tare decît 16... d6 etc.) **17. Nc4:d5** (nu este mai tare nici 17. C:d5 N:g4 18. Dg2 Nh3 şi nici 17. Nb3 d4) **17... Nc8:g4 18. Df3:g4** (sau chiar 18. C:g4 Tg8) **18... Dg6:g4+ 19. Cf6:g4 Tf8—g8 20. Nd5—f3 f7—f5 21. Nc3—f6 Rd8—d7** cu avantaj clar pentru negru.

Şanse relativ mai bune dă albului 14. Df3—e2 însă aceasta duce la o poziţie dintr-o subvariantă, nu cea mai tare, din varianta cu mutarea 13. De2.

14... **Nh6—g5**

15. g2—g4 ...

Nici după **15. Nf6:g5 Df5:g5 16. Cd5:f4** albul nu are un atac suficient, de exemplu: **16... d7—d6** (mai riscant este 16... Ce5 17. De4 C:c4 18. dc f5 19. Dd4 d6 20. c5 care dă albului un atac primejdios) **17. Nc4:f7 Cc6—e5 18. Te1:e5** şi acum prin **18... d6:e5 19. Nf7:e8 e5:f4 20. Ne8—a4 c7—c6** negrul poate obţine avantaj clar (Schiffers).

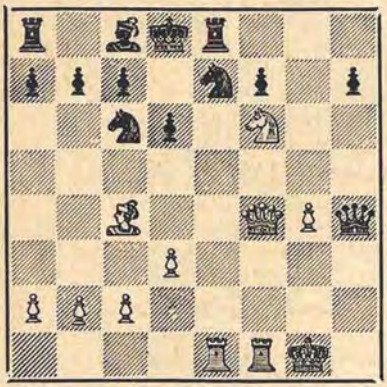
15... **Df5—g6**

16. Nf6:g5 **Dg6:g5**

17. h2—h4 **Dg5:h4**

De considerat este și 17... Dg7.

18. Df3:f4 d7—d6
19. Cd5—f6 ...



In partida Cigorin-Davîdov, Petersburg, 1874, negrul a continuat slab prin 19... Cc6—e5? și a pierdut repede după 20. Te1:e5! d6:e5 21. Df4:e5 Nc8:g4 22. De5—d4+ Rd8—c8 23. Nc4—e6+!, etc.

In realitate însă, în poziția din diagramă negrul își menține avantajul.

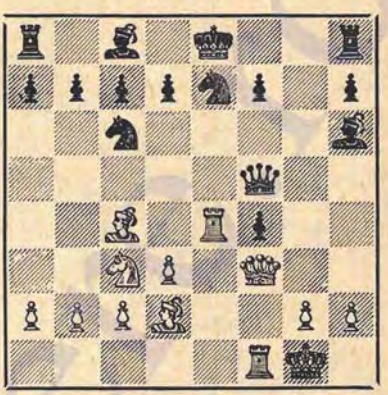
După „Deschiderea modernă" el ar fi trebuit să joace 19... Te8—f8 și dacă 20. Te1—e2 atunci 20... Nc8—f5! (varianta lui A. Rabinovici). Nu se vede cum albul ar mai putea desfășura un atac care să compenseze figura pierdută. De aceea varianta cu mutarea 13. Nd2—c3 nu poate fi recomandabilă pentru alb.

yy

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. Nf1—c4 g5—g4 5. 0—0 g4:f3 6. Dd1:f3 Dd8—f6 7. e4—e5 Df6:e5 8. d2—d3 Nf8—h6 9. Cb1—c3 Cg8—e7 10. Nc1—d2 Cb8—c6 11. Ta1—e1 De5—f5)

12. Te1—e4 ...

O mutare care oferă albului un atac destul de periculos, dar care ușurează apărarea negrului în comparație cu mutarea obișnuită 12. Cd5.



12... 0—0

Unica posibilitate pentru negru de a-și menține avantajul.

Alte continuări sînt în favoarea albului, care își continuă cu succes atacul, de exemplu:

1) **12... d7—d6 13. Nd2:f4 Nh6:f4** (și la 13... Nf8 albul are un atac periculos, de exemplu după 14. De2) **14. Te4:f4 Df5—c5+ 15. Rg1—h1 Cc6—e5 16. Df3—h5** și atacul alb îi asigură acestuia avantajul;

2) **12... Cc6—e5 13. Df3—e2 Ce5:c4** (desigur nu 13... f3 din cauza 14. N:h6) **14. d3:c4** (mai slab este 14. T:e7+ Rd8 deoarece negrul amenință 15... Dc5+) **14... Re8—d8 15. Nd2:f4 Nh6:f4 16. Tf1:f4 Df5—c5+ 17. Rg1—h1 f7—f5 18. Te4—e5** cu un atac suficient pentru figura sacrificată.

13. Nd2:f4 Nh6—g7

Din cauza acestui sistem de apărare, mutarea 12. Te4 este insuficientă. Acum albul nu mai are nici o continuare eficace a atacului.

14. Df3—e2 ...

La **14. Dg3** sau **14. g4** urmează 14... Dg6; dacă 14. Tee1, atunci 14... d6 cu un joc mai bun.

Negrul amenință 14... d5 contra căreia nici mutarea din text nu este suficientă.

14... d7—d5

Cel mai energic răspuns, care dă albului posibilitatea de a complica jocul, însă pînă la sfîrșit dă negrului un avantaj clar. Acum albul nu mai poate evita alte pierderi de material.

15. Nf4:e7 ...

Dacă **15. Nf4—e5** negrul poate să joace 15... Df5—g5 16. Ne5:g7 Rg8:g7 17. h2—h4 Dg5—h6 18. Cc3:d5 Ce7:d5 19. Nc4:d5 f7—f5; dar și continuarea 15... d5:e4 16. Tf1:f5 Nc8:f5 este un răspuns bun.

După **15. Nf4—d6** urmează 15... d5:e4 16. Tf1:f5 Nc8:f5 cu un avantaj decisiv pentru negru.

15... Df5—g5

Și aici, pentru negru este favorabilă continuarea 15... de 16. T:f5 N:f5, etc. Schiffers a recomandat 15... Dd7 care încă este mai simplă.

16. h2—h4 ...

Dacă 16. Nc7—f4 atunci 16... Dg5—g4 forțează schimbul damelor.

16... Dg5—g6
17. Cc3:d5 ...

Sau 17. N:d5 N:c3 18. N:c6 Ng7 cu avantaj clar pentru negru.

17... Ce7:d5
18. Nc4:d5 Nc8—f5

Negrul își păstrează figura în plus, avînd și o poziție solidă. Evident, toată această variantă nu este acceptabilă pentru alb.

y

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. Nf1—c4 g5—g4 5. 0—0 g4:f3 6. Dd1:f3 Dd8—f6 7. e4—e5 Df6:e5 8. d2—d3 Nf8—h6 9. Cb1—c3 Cg8—e7 10. Nc1—d2 Cb8—c6 11. Ta1—e1)

11... De5—c5+

Acest sistem de apărare nu este atît de tare ca sistemul 11... Df5 care s-a studiat în varianta principală.

12. Rg1—h1 0—0

După 12... Cc6—d4 albul are de ales între următoarele două variante favorabile pentru el:

1) **13. Te1:e7+ Re8:e7** (continuarea 13... D:e7 14. Dh5 d5 15. C:d5 Dd6 16. Nb4 duce repede la avantaj pentru alb) **14. Cc3—d5+ Re7—d8 15. Df3—h5 Dc5—f8 16. Nd2:f4 Nh6:f4 17. Tf1:**

f4 Cd4—e6 18. Dh5—h4+ Rd8—e8 şi acum albul trebuie să se mulţumească cu egalitate cum arată „Bilguer", însă el poate juca mai tare **19. Cd5—f6+ Re8—d8 20. Nc4:e6** cu atac irezistibil;

2) **13. Df3—h3 Nh6—g5** (sau 13... d5 14. D:h6 dc 15. Dg7 urmat de Ce4) **14. Dh3—h5 Dc5—f5 15. Cc3—e4 h7—h6 16. Nd2—c3** cu avantaj clar pentru alb.

In partida în consultaţie Maroczy-Tartakower, 1920, negrul a continuat **12... Re8—d8** 13. Nd2:f4 Cc6—d4 şi după 14. Df3—f2 Nh6:f4 15. Df2:f4 Cd4—e6 16. Df4—f6 Th8—e8 17. Cc3—d5 a ajuns, de asemenea, într-o poziţie dificilă.

Rău este pentru negru şi **12... d7—d6** 13. Cc3—d5 Cc6—e5 deoarece după 14. Te1:e5 d6:e5 15. Nd2—b4 albul are avantaj clar.

13. Nd2:f4	**Nh6—g7**

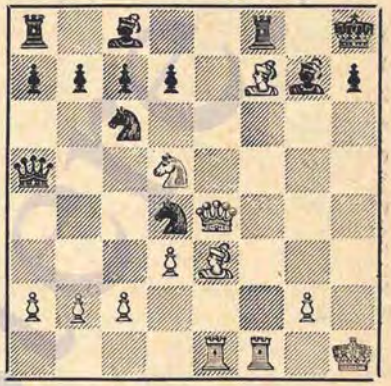
Berger socotea că întăreşte în mod hotărîtor apărarea negrului prin acest sistem, deoarece ameninţarea Cc3—d5 nu mai are acelaşi efect din cauza rocadei negrului. In realitate însă, albul capătă posibilitatea de a cîştiga pionul f7 şi de a începe un atac periculos asupra poziţiei regelui negru, producînd negrului dificultăţi mult mai mari decît în varianta principală.

14. Nf4—e3	**Cc6—d4**
15. Nc4:f7+	**Rg8—h8**
16. Df3—e4	...

La aceeaşi poziţie s-a ajuns şi în varianta αα (comentariul la mutarea a 10-a a negrului, varianta întîia) unde albul a continuat prin 16. Ne3:d4 Ng7:d4 17. Df3—e4. Schlechter a recomandat continuarea 17... Ce7—c6 18. Tf1—f5 d7—d5! 19. Tf5:d5 Tf8:f7 20. Td5:c5 Nd4:c5, dar şi în acest caz, întrucît flancul damei nu este dezvoltat, iar poziţia figurilor sale este nesigură, şansele albului sînt mai bune.

Se pare că mutarea din text este încă mai tare.

16...	**Ce7—c6**
17. Cc3—d5	**Dc5—a5**



Aici urmează 18. c2—c3 Cd4—e6 19. Tf1—f5 cu poziţie clar mai bună pentru alb. Astfel, sistemul de apărare cu 11... Dc5+ şi apoi 0—0 este prea pasiv şi dă posibilitate albului să dezlănţuie un atac puternic asupra regelui negru. In consecinţă, această variantă este mult mai slabă decît varianta principală cu mutarea 11... Df5.

ββ

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. Nf1—c4 g5—g4 5. 0—0 g4:f3 6. Dd1:f3 Dd8—f6)

7. d2—d3	...

O continuare mai reţinută decît 7. e5, în schimb păstrează preţiosul pion central; totuşi atacul albului rămîne destul de puternic. In unele cazuri jocul poate trece în varianta princi-

pală, însă aici sînt alte posibilități mai interesante ce merită a fi examinate.

7... d7—d5

O altă posibilitate principală de apărare pentru negru este **7... Nf8—h6**, la care poate urma **8. Cb1—c3 Cg8—e7** (ca răspuns la 8... Cc6 în partida Flamberg-Klecinski, Varşovia, 1899, s-a jucat energic 9. Cd5 Dd4+ 10. Ne3 D:b2 11. N:f4 Ce5 şi acum după 12. Df2 albul poate obţine pentru figură un atac suficient) **9. Nc1:f4** (recomandarea lui Cigorin, după a cărui analiză vom continua mai departe, însă mai tare este 9. e5 D:e5 10. Nd2 trecînd în varianta principală) **9... Nh6:f4** (mai slab este 9... D:f4 10. N:f7+ Rd8 11. D:f4 cu şanse ceva mai bune pentru alb, ca şi 9... d6 10. N:h6, D:f6 11. D:f7+ Rd8 12. Tf6, etc., ca în partida prin corespondenţă Cigorin-şahiştii din Harkov, 1878) **10. Df3: f4 Df6:f4 11. Tf1:f4 f7—f5!** (continuările 11... 0—0 12. Taf1 Cbc6 13. T:f7 sau 11... d6 12. N:f7+ Rd8 13. Taf1 Cbc6 14. Nb3 sînt în favoarea albului) **12. e4:f5 c7—c6 13. Ta1—e1 Re8—d8 14. Nc4—f7 d7—d5 15. f5—f6 Ce7—g6 16. Nf7:g6 h7:g6** şi figura în plus a negrului compensează atacul alb. La continuarea lui Cigorin 17. Te7 Cd7 18. Tg7 urmează 18... Cf8 cu amenințarea Nd7 urmat de Rc7, însă nu se văd alte continuări mai tari pentru susţinerea atacului de către alb.

Alte continuări pentru negru, după a 7-a mutare, nu merită în general nici o atenţie, deoarece după luarea pionului f4 negrul se află în faţa unui atac practic irezistibil.

8. e4:d5 ...

Mai slab este 8. Nc4:d5 c7—c6 9. Cb1—c3 (dacă 9. Nb3 atunci 9... Ne6 urmat de Cd7 şi apoi 0—0—0) 9... Nf8—d6 10. Nd5—b3 Cg8—e7 cu avantaj pentru negru.

8... Nf8—h6

Dacă 8... Nd6 este neplăcut 9. Nd2.

9. Cb1—c3 ...

Acum la 9. Nd2 urmează 9... Ce7 10. Nc3 Db6+ şi apoi Tg8 cu joc bun pentru negru.

9... Cb8—d7

Mai tare decît 9... Ce7 sau 9... Rf8 după care 10. Ce4 dă albului avantaj; la acelaşi rezultat se ajunge şi după 9... Nf5 10. Nd2.

10. Df3—e4+	**Df6—e7**
11. Nc1:f4	**De7:e4**
12. Cc3:e4	**Nh6:f4**
13. Tf1:f4	**Cg8—h6**

In această poziție șansele sînt probabil egale. Intr-o partidă prin corespondență jucată în 1899 albul a continuat **14. Nc4—b5** și după 14... Rf8 15. N:d7 N:d7 16. Cf6 Td8 17. Taf1 a ajuns în avantaj. In loc de 14... Rf8 este mai bine **14... a7—a6** 15. Ce4—f6+ Re8—d8; se poate considera că finalul la care se ajunge după 16. Nb5:d7 Nc8:d7 17. Cf6:d7 Rd8:d7 18. Tf4—f6 Ch6—g4 19. Tf6:f7+ Rd7—d6 este egal.

Fără îndoială că atacul albului compensează figura sacrificată.

β

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. Nf1—c4 g5—g4 5. 0—0 g4:f3 6. Dd1:f3)

6... Dd8—e7

Această apărare, folosită deseori de Cigorin, ca și cea obișnuită 6... Df6, este una dintre cele mai acceptabile.

7. Df3:f4 ...

Mai tare este probabil **7. d2—d4** la care negrul răspunde **7... Cb8—c6** cu următoarele posibilități:

1) **8. Df3:f4 Nf8—h6 9. Nc4:f7+** (în partida Schlechter-Cigorin, Viena, 1903, continuarea 9. D:f7+ D:f7 10. N:f7+ Rd8 11. c3 N:c1 12. T:c1 Ch6 a dus la avantaj pentru negru; slab este și 9. D:c7 N:c1 10. N:f7+ D:f7 cu avantaj clar pentru negru) **9... Re8—d8 10. Df4—f2 Nh6:c1 11. Tf1:c1 De7—f6** cu avantaj pentru negru;

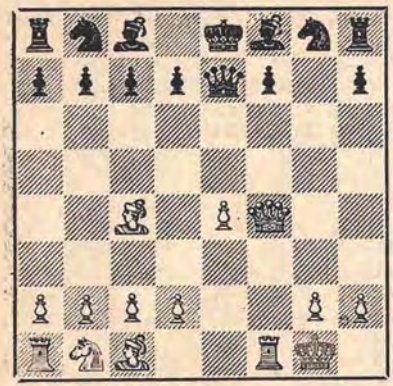
2) **8. Nc1:f4** (și 8. Df2 Ng7 9. e5 d6 10. N:f4 de 11. d5 Cd4 dă negrului avantaj) **8... Cc6:d4 9. Df3—h5 Cd4—e6 10. Nf4—e5 Nf8—g7 11. Ne5:g7** (dacă 11. N:e6 decide 11... Dc5+ urmat de D:e5) **11... Ce6:g7 12. Nc4:f7+ Re8—d8** cu avantaj pentru negru;

3) **8. Cb1—c3!** (acest sacrificiu de pion este continuarea corectă a atacului și asigură albului un joc bun; slab este 8. c3 din cauza 8... Ce5! 9. de Dc5+ 10. Rh1 D:c4 11. N:f4 De6) **8... Cc6:d4** (acum este rău 8... Ce5 9. de Dc5+ 10. Rh1 D:c4 din cauza 11. Cd5! cu un atac foarte puternic pentru alb) **9. Df3—d3 Cd4—e6** (altfel se pierde pionul f4) **10. Cc3—d5** (de considerat și 10. N:f4) **10... De7—c5+ 11. Rg1—h1 b7—b5** (în partida prin corespondență Efremov-Podsîpanin, 1949, negrul a jucat direct 11... Nh6 12. Nd2 Df8 după care albul, în urma combinației 13. Tad1 d6 14. Nc3 f6 15. e5! fe 16. N:e5 de 17. C:c7+, etc. a obținut avantaj) **12. Nc4—b3 Nf8—h6 13. Nc1—d2 Dc5—f8** (Steinitz-Andersen, 1862) și acum albul ar fi obținut avantaj clar prin **14. Dd3—c3.**

Ultima variantă arată că continuarea 7. d4 Cc6 8. Cc3! asigură albului un atac excelent, iar apărarea negrului, chiar și la cel mai precis joc, întîmpină mari dificultăți. De aceea trebuie considerat că continuarea 7. d4, în poziția dată, este atît de tare pentru alb, încît toată varianta cu mutarea 6... De7 este îndoielnică.

De considerat este și mutarea originală 7. b2—b3, cu scopul ca la 7... Ng7 albul să răspundă cu 8. Cc3, însă această mutare încă nu a fost folosită în practică.

In sfîrșit, în locul mutării din text, albul mai poate continua simplu 7. **d2—d3**, amenințînd cu luarea pionului f4 sau să joace Cb1—c3—d5, evitînd prin aceasta alte sacrificii. Această mutare nu a fost verificată încă în practică, însă se pare că ea este una dintre cele mai tari în poziția dată.



7... **De7—c5+**

Din cauza posibilității acestui șah, teoria condamnă mutarea precedentă a albului, însă problema nu este așa de simplă. Nu este greu de înțeles că și în această variantă albul are în rezervă amenințări periculoase.

Să examinăm acum și alte continuări:

1) **7... Cb8—c6 8. Nc4:f7+ Re8—d8 9. Cb1—c3 De7—e5** (după 9... Ng7 10. Cd5 De5 11. Dh4+ Cge7 12. d4 albul obține un atac puternic) **10. Df4:e5 Cc6:e5 11. d2—d4! Ce5:f7 12. Tf1:f7 Rd8—c8** (și în cazul altor continuări albul păstrează atacul periculos; mutarea din text face posibilă o interesantă combinație) **13. Tf7:f8+! Re8:f8 14. Cc3—d5** și cu toate că negrul are un pion în plus, este foarte greu pentru el să evite o înrăutățire decisivă a poziției sale. Iată cîteva variante: **14... c6** (la 14... b6 poate urma 15. Nf4 cu diferite amenințări, printre care și 16. Ne5; insuficient este și 14... d6 din cauza 15. C:c7 Tb8 16. Nf4 Re7 17. Cb5) **15. Cc7** Tb8 16. Nf4 Cf6 17. Tf1 Re7 18. Ng5 Tf8 19. e5 Rd8 20. T:f6 T:f6 21. ef și albul cîștigă;

2) **7... Cg8—h6 8. Cb1—c3 c7—c6** (la 8... Ng7 un răspuns tare este 9. e5) **9. d2—d4 d7—d6 10. Nc1—d2 Th8—g8 11. Ta1—e1** cu o poziție puternică de atac pentru alb.

8. d2—d4 ...

Nu merge 8. Rh1 D:c4 9. De5+ Ne7 10. d3 din cauza 10... f6! cu avantaj pentru negru.

8... Dc5:d4+

La 8... D:c4 urmează 9. De5+ Ce7 10. D:h8 Cg6 11. Df6 Ne7 12. Df2.

9. Nc1—e3 Dd4:c4
10. Df4—e5+ ...

S-a ajuns la o poziție critică pentru aprecierea mutării 7. D:f4. Altădată ea a fost considerată ca avantajoasă pentru alb, iar mai tîrziu pentru negru.

Negrul dispune de două mijloace principale de apărare și anume:

1) **10... Cg8—e7 11. De5:h8 Ce7—g6** (la 11... D:e4 continuarea 12. Nh6 Cg6 13. Dg8 dă avantaj albului) **12. Dh8:h7 Cb8—c6** (acest sistem de apărare, recomandat de Romanovski, este insuficient pentru egalarea jocului) **13. b2—b3! Dc4—e6 14. Cb1—c3** și din cauza amenințării 15. Cd5 albul capătă un atac care îi dă avantaj (Keres);

2) **10... Dc4—e6 11. De5:h8 De6—g6** (după această mutare se amenință 12... Dg7 și, fără îndoială, ea îmbunătățește apărarea negrului în comparație cu varianta întîi) **12. Dh8—e5+**

şi concluzia teoriei că avantajul este de partea negrului este îndoielnică. Dacă acum **12... De6** sau **12... Ne7** sau **12... Ce7** atunci 13. D:c7 şi deşi materialul este egal, albul are o dezvoltare mai bună şi şanse de atac; dacă însă **12... Rd8** atunci 13. Ng5+ Ne7 14. N:e7+ C:e7 15. Dh8+ Dg8 (15... Cg8 16. Tf3) 16. D:g8+ C:g8 17. T:f7 şi albul are iarăşi şanse bune (Keres).

bb

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. Nf1—c4 g5—g4 5. 0—0)

5... d7—d5

După această mutare albul obţine şanse mai bune de atac decît după 5... gf (varianta principală).

6. e4:d5 ...

Teoria consideră că această luare este mai tare decît 6. **Nc4:d5** la care poate urma **6... g4:f3** (în partida Duras-Flamberg, 1912, negrul a continuat cu 6... c6 şi după 7. Nb3 gf 8. D:f3 Ne6 9. N:e6 Dd4+ 10. Rh1 fe 11. D:f4 Ce7 a obţinut avantaj; în loc de retragerea nebunului 7. Nb3 albul poate continua 7. N:f7+ R:f7 8. Ce5+ Re8 9. d4 f3 10. gf Ng7 11. f4 Ce7 12. c3 cu un joc mai bun) 7. **Dd1:f3 Cg8—f6** (dacă 7... c6 atunci după 8. D:f4 Cf6 9. Cc3! Ne7 se ajunge la o poziţie care se obţine mai tîrziu în comentariul de la mutarea a 9-a a negrului) 8. **Df3:f4 Nf8—e7** 9. **Cb1—c3** (sacrificiul 9. N:f7+ R:f7 10. e5 Tf8 este în avantajul negrului) 9... **0—0** (la 9... c6 este bine şi 10. Nb3 ca şi sacrificiul 10. d3 care este foarte promiţător) **10. d2—d3 c7—c6 11. Nd5—b3 Nc8—e6 12. Nc1—d2 Ne6:b3 13. a2:b3** şi după Tf3 urmat de Taf1 albul are o poziţie foarte puternică de atac.

6... g4:f3
7. Dd1:f3 Nf8—d6

In locul mutării 7... Nd6 „Collijn"-ul recomandă 7... Cf6 însă şi în acest caz albul are un atac puternic după 8. D:f4 Ne7 9. b3!, etc.

Se consideră că mutarea din text este cea mai tare pentru negru.

8. d2—d3 ...

Albul obţine un atac bun şi după 8. **d2—d4**, de exemplu: **8... Df6 9. De4+ De7** (sau 9... Ce7 10. N:f4 Nf5 11. N:d6) **10. Cc3 Cd7 11. N:f4 D:e4 12. C:e4** (Reti-Flamberg, 1912) sau **8... Ce7 9. N:f4 N:f4 10. D:f4 0—0 11. Cc3** (Reti-Freiman, 1912) — în ambele cazuri cu şanse excelente de atac pentru alb.

8... Cg8—e7

Nici alte răspunsuri nu sînt pe deplin satisfăcătoare pentru negru, de exemplu:

1) **8... Nc8—f5** 9. Nc1:f4 Nf5—g6 10. Cb1—c3 Cg8—e7 11. Ta1—e1 Nd6:f4 12. Df3:f4 0—0 13. Cc3—e4! cu avantaj pentru alb;

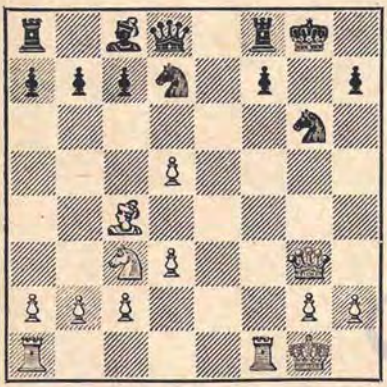
2) **8... Dd8—g5** 9. Cb1—c3 Nc8—g4 10. Df3—e4+ Cg8—e7 (la avantaj pentru alb duce şi 10... De7 11. N:f4 D:e4 12. C:e4 N:f4 13. T:f4 sau 10... Rd8 11. N:f4 N:f4 12. T:f4 f5 13. De5 Df6 14. D:f6+ urmat de h2—h3) 11. Nc1:f4 Nd6:f4 12. Tf1:f4 f7—f5 13. De4—e5 cu avantaj pentru alb.

Nici mutarea din text nu dă negrului o egalitate deplină.

9. Nc1:f4	Nd6:f4
10. Df3:f4	0—0
11. Cb1—c3	...

Slab este 11. d5 D:d6 12. N:f7+ Rg7 cu avantaj pentru negru.

11...	Ce7—g6
12. Df4—g3	Cb8—d7



La poziția din diagramă s-a ajuns în partida Schlechter-Marco, 1903, în care albul a continuat 13. Cc3—e4. Teoria recomandă ca în loc de aceasta să se joace 13. Ta1—e1! și albul are un atac aproape irezistibil, de exemplu: 13... Rg7 14. Cb5 c6 15. Cc7 Tb8 16. dc bc 17. T:f7+! sau 13... Cb6 14. Nb3 Dd6 15. D:d6 cd 16. Cb5 Td8 17. Cc7 Tb8 18. Te8+ — în ambele cazuri cu un joc mai bun pentru alb.

De aici rezultă că apărarea cu mutarea 5... d5 nu este cea mai tare pentru negru și că albul are un atac mult mai eficace decît în varianta principală cu mutarea 5... gf urmată de Df6.

Cu aceasta încheiem studierea gambitului Polerio-Muzio. Am putut să ne convingem că el se caracterizează printr-o luptă foarte vie, cu sacrificii și manevre neașteptate. De aceea este foarte greu să facem o apreciere definitivă asupra acestui gambit.

Variantele și analizele expuse mai sus au fost elaborate încă în veacul trecut și de aceea în unele din ele, desigur, mai sînt posibile unele întăriri. Este foarte probabil ca aprecierea gambitului să sufere oarecari modificări chiar la primele cercetări moderne sau ca rezultat al utilizării lui în practică. Deocamdată noi considerăm că gambitul Polerio-Muzio este riscant pentru negru (cu excepția, probabil, a variantei principale) și aproape întotdeauna asigură albului un joc mai favorabil.

b

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. Nf1—c4 g5—g4)

5. Cf3—e5	...

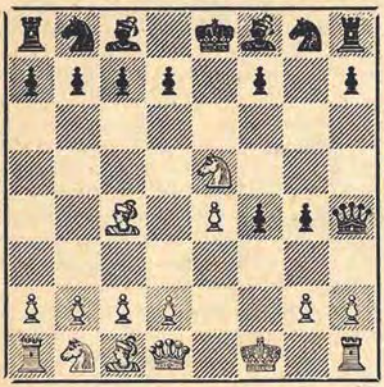
O continuare favorabilă negrului.

In această poziție, albul nu trebuie să joace excesiv de prudent, în special pentru a păstra egalitatea materială, întrucît în acest caz negrul are posibilitatea să obțină inițiativa și să organizeze un periculos contraatac. Albul trebuie să joace cu multă îndrăzneală, fără teamă de sacrificiul unei figuri, căutînd să exploateze dezvoltarea sa mai bună.

5...	Dd8—h4+

In multe variante ale gambitului regelui, acest șah nu este rațional, deoarece îndepărtează dama de la apărarea centrului și a flancului damei, astfel că se îngreunează înaintarea d7—d5 și în același timp lipsește de singura sa apărare cîmpul c7 care este expus unui atac prin Cd5. Totuși, în poziția dată, șahul pe h4 este cea mai tare continuare pentru negru deoarece prezența pionilor f4 și g4 îi permit să dezlănțuie un atac foarte periculos asupra poziției regelui alb.

6. Re1—f1 ...



In această poziție negrul are la dispoziție un număr însemnat de continuări bune: 6... Cc6 **(aa)**, 6... f3 **(bb)**, 6... Ch6 **(cc)**, 6... Cf6 **(dd)**.

aa

6... **Cb8—c6**

Acest răspuns este considerat ca cel mai tare pentru negru și-i asigură un avantaj clar.

7. Ce5:f7 ...

Și în cazul altor mutări albul nu poate evita o poziție mai rea, de exemplu :

1) **7. Nc4:f7+ Re8—e7 8. Ce5:c6+ d7:c6 9. Nf7:g8** (sau 9. Nb3 Cf6 10. d3 Ch5 11. De1 g3! 12. Cd2 Ng7) **9... Th8:g8 10. Dd1—e1 g4—g3 11. d2—d4 f4—f3** și poziția albului se prăbușește ca un castel din cărți de joc;

2) **7. d2—d4** (slab este 7. C:g4 d5 sau 7. D:g4 D:g4 8. C:g4 d5 9. ed Cd4 cu avantaj pentru negru; de asemenea este favorabil pentru negru și 7. C:c6 dc) **7... Cc6:e5 8. d4:e5 Nf8—c5 9. Nc4:f7+** (la 9. De1 urmează 9... g3) **9... Re8—f8 10. Dd1—e2 f4—f3 11. g2:f3 Dh4—h3+ 12. Rf1—e1 g4:f3** cu avantaj clar pentru alb.

7... **Nf8—c5**

Mutări bune sînt, de asemenea, 7... f3, 7... Ch6 și 7... Cf6, însă mutarea din text este mai simplă.

8. Dd1—e1 ...

La **8. d4** N:d4 9. De1 urmează 9... D:e1+ 10. R:e1 Ce5 cu joc superior pentru negru; la același rezultat duce și 9. De2 Ce5.

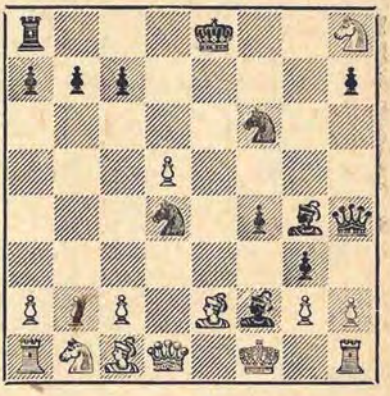
8... **g4—g3!**
9. Cf7:h8 ...

Negrul are un avantaj clar și după 9. c3 Nf2 10. Dd1 Cf6 11. C:h8 d5 12. ed Ng4 13. Ne2 Ce5 sau 9. d4 N:d4 10. C:h8 Cf6 11. c3 Nf2 urmat de Ce5. Mutarea din text nu îmbunătățește poziția proastă a albului.

9... **Nc5—f2**
10. De1—d1 ...

Sau 10. De2 Cd4 urmat de f4—f3.

10... **Cg8—f6**
11. d2—d4 **d7—d5**
12. e4:d5 **Nc8—g4**
13. Nc4—e2 **Cc6:d4**



Poziția din diagramă este ciștigată pentru negru, deoarece albul nefiind dezvoltat nu poate rezista atacului de mat ce se amenință.

Astfel, continuarea 6... Cc6 asigură negrului un avantaj atît de mare încît, din punct de vedere al teoriei moderne, întregul gambit cu mutarea 5. Ce5 nu este recomandabil pentru alb.

bb

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. Nf1—c4 g5—g4 5. Cf3—e5 Dd8—h4+ 6. Re1—f1)

6... f4—f3

Acest contraatac este în avantajul negrului. Însă aici albul are la dispoziție mai multe posibilități de apărare decît în cazul mutării 6... Cc6.

7. g2:f3 ...

Albul poate alege și alte continuări, însă nici una din ele nu este suficientă pentru egalare. Se pare că mutarea din text este o apărare relativ mai bună.

Să examinăm alte continuări:

1) **7. Nc4:f7+** (după 7. C:f7 Cf6 atît 8. C:h8 C:e4 9. De1 fg+ cît și 8. g3 Dh3+ 9. Rf2 d5 dau negrului avantaj clar) **7... Re8—e7 8. g2—g3** (sau 8. N:g8 T:g8 9. gf d6 10. C:g4 T:g4! cu avantaj pentru negru; la același rezultat duce și 8. gf d6 9. N:g8 de urmat de gf sau 8. d4 fg+ 9. R:g2 d6 10. N:g8 Dh3+ urmat de T:g8) **8... Dh4—h3+ 9. Rf1—f2** (sau 9. Re1 Dg2) **9... Cg8—f6 10. Nf7—b3 d7—d6 11. Ce5—f7 Cf6:e4+ 12. Rf2—e3 Nc8—f5** cu o poziție cîștigată pentru negru, deoarece regele alb cade într-o rețea de mat;

2) **7. d2—d4 f3:g2+** (7... Ch6 duce la o poziție din varianta **cc**, însă merge și 7... Cf6, de exemplu: 8. Cc3 Cc6 9. N:f7+ Rd8 10. Nb3 C:e5 11. de fg+ 12. R:g2 Dh3+ urmat de Nc5+ cu avantaj pentru alb; mai slab s-a apărat negrul în partida Cigorin-Winawer, Berlin, 1881 și anume: 8... fg+? 9. R:g2 Dh3+ 10. Rg1 d5? 11. N:d5 C:d5 12. C:d5 Nd6 13. De1 cu avantaj pentru alb) **8. Rf1:g2 Dh4—h3+ 9. Rg2—g1** (și după 9. Rf2 Ch6 10. N:h6 N:h6 11. D:g4 Ne3+ urmat de D:g4 și N:d4 negrul are avantaj) **9... Cg8—h6 10. Nc4—f1** (nu este mai bine aici 10. Dd3 D:d3 11.cd d6 12.N:h6 N:h6 cu avantaj pentru negru) **10... Dh3—h4 11. Nc1:h6 Nf8:h6 12. Dd1:g4** și acum negrul are cîteva căi de cîștig, din care cea mai simplă este **12... Nh6—e3+ 13. Rg1—g2 Dh4—f2+ 14. Rg2—h3 Cb8—c6;**

3) **7. g2—g3 Dh4—h3+ 8. Rf1—f2** (după 8. Re1 Dg2 9. Tf1 Cf6 și eventual D:h2 negrul obține de asemenea avantaj) **8... Cg8—f6 9. Cb1—c3** (la 9. d3 poate urma 9... d6 10. C:f7 d5) **9... Dh3—g2+ 10. Rf2—e3 Nf8—h6+ 11. Re3—d3 Cb8—c6** cu avantaj clar pentru negru.

7... Cg8—f6
8. Ce5:g4 ...

Alte posibilități sînt încă mai rele pentru alb, de exemplu:

1) **8. Nc4:f7+** (sau 8. C:f7 d5 9. C:h8 gf) **8... Rc8—e7 9. Nf7—c4 d7—d6 10. Ce5—d3** (sau 10. C:g4 C:g4 11. fg Ng7 urmat de Tf8+) **10... gf 11. Cd3—f2 Nc8—h3+ 12. Rf1—e1 Nh3—g2** cu avantaj pentru negru;

2) **8. Dd1—e2** (sau 8. De1 Dh3+ 9. Re2 d6) **8... d7—d6 9. Ce5:g4 Cf6:g4 10. f3:g4 Nc8:g4 11. De2—f2 Ng4—h3+ 12. Rf1—e2 Dh4:e4+** cu avantaj pentru negru;

3) **8. d2—d4** (după 8. h3 gh 9. d4 d6 10. Cd3 Ch5 negrul de asemenea are avantaj) **8... d7—d6 9. Ce5:g4 Cf6:g4 10. f3:g4 Nc8:g4 11. Dd1—d3 Ng4—h3+ 12. Rf1—e2 Nh3—g2** cu avantaj pentru negru.

Prin mutarea din text albul schimbă la g4 înainte de deschiderea diagona-

lei c8—h3 şi păstrează astfel şanse mai bune pentru apărare.

8...	**Cf6:g4**
9. f3:g4	**d7—d5**

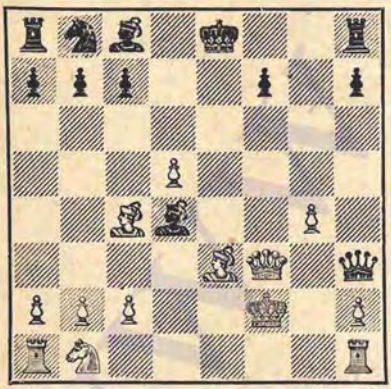
Ca rezultat al acestei înaintări, negrul a reuşit să obţină o situaţie ceva mai bună, însă nu a „scos" toate posibilităţile din această poziţie.

Mai bună este continuarea 9... **Dh4—h3+** 10. Rf1—f2 Cb8—c6 cu un atac de lungă durată.

10. e4:d5	**Dh4—h3+**
11. Rf1—f2	**Nf8—e7**
12. Dd1—f3	**...**

Ca răspuns la presiunea pe verticala „e" (12. De2) negrul poate juca simplu 12... Rd8.

12...	**Ne7—c5+**
13. d2—d4	**Nc5:d4+**
14. Nc1—e3	**...**



Urmează 14.., Dh3:f3+ 15. Rf2:f3 Nd4:b2 16. Cb1—d2 Nb2:a1 17. Th1:a1. „Bilguer"-ul apreciază că poziţia obţinută este în avantajul negrului; în realitate însă albul este excelent dezvoltat, are perechea de nebuni şi şanse mai bune de atac, astfel încît este foarte greu pentru negru să-şi valorifice avantajul material ţinînd seamă de întîrzierea sa în dezvoltarea aripei damei sale.

Este clar că avantajul minim pe care negrul îl are în final nu este satisfăcător pentru el, mai ales dacă se ia în consideraţie puternica poziţie de atac pe care reuşise să o obţină la mutarea 8-a. De aceea în locul mutării 9... d5 se poate recomanda 9... Dh3+ care dă negrului şanse mai bune decît 9... d5.

cc

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. Nf1—c4 g5—g4 5. Cf3—e5 Dd8—h4+ 6. Re1—f1)

6...	**Cg8—h6**

Şi această mutare dă negrului un joc mai bun.

Trebuie să se ia în consideraţie şi continuarea încă neîncercată în practică 6... d7—d5 7. Nc4:d5 Cg8—f6 sau f4—f3 care de asemenea dă negrului un atac care-i asigură avantajul.

7. d2—d4	**f4—f3!**

Aici este slab 7... **d7—d6** 8. **Ce5—d3 f4—f3** 9. **g2—g3 Dh4—e7** (dacă 9.. Dh3+ 10. Re1 albul ameninţă 11. Cf4 şi dacă 10... Dg2? atunci 11. Cf2 urmat de 12. Nf1 cu cîştigul damei) **10. Cd3—f2** (este posibil desigur, 10. Cc3 Ne6 11. Nb3 cu avantaj pentru alb) **10... Nc8—e6 11. Cb1—a3 Ne6:c4 12. Ca3:c4 De7—e6 13. d4—d5 De6—g6 14. h2—h3** cu avantaj pentru alb.

Mai slab este şi 7... **Cb8—c6** la care albul poate răspunde **8. Nc1:f4** cu joc bun. In partida Marshall-Cigorin, Viena, 1903, albul a continuat mai pu'in tare **8. Ce5:c6 d7:c6 9. Nc1:f4 Nc8—e6 10. Nc4:e6** (corect este aici 10. Cd2) **10... f7:e6 11. Dd1—d2 Nf8—g7** şi pînă la urmă a ajuns într-o poziţie dificilă.

Prin mutarea din text negrul obține avantaj.

8. g2—g3 ...

Nici alte continuări nu sînt mai bune, de exemplu:

1) **8. g2:f3 d7—d6 9. Ce5:g4** (sau 9. Cd3 gf 10. Cf2 Nh3+) 9... **Ch6:g4 10. f3:g4 Nc8:g4 11. Dd1—d3 Ng4—h3+** urmat de Th8—g8 cu mare avantaj pentru negru;

2) **8. Nc1:h6 Nf8:h6** (dacă 8... fg+ 9. R:g2 pionul g4 rămîne amenințat) **9. g2:f3 d7—d5 10. Nc4:d5 g4:f3** și negrul are un atac puternic;

3) **8. Dd1—d2** (și după 8. Nf4 fg+ 9. R:g2 d6 10. Cd3 Ng7 negrul stă mai bine) **8... f3:g2+** (poate că este mai tare mutarea imediată 8... d6) **9. Dd2:g2 d7—d6 10. Ce5—d3 Cb8—c6 11. Nc1—e3 Nf8—g7 12. c2—c3 Nc8—d7** urmat de **0—0—0** cu avantaj pentru negru;

4) **8. Cb1—c3 d7—d6 9. Ce5—d3 f3:g2+** (într-o partidă din meciul Steinitz-Zukertort, 1872, negrul a jucat mai slab 9... Ng7 la care a urmat 10. g3 Dd8 11. Cf4 cu șanse mai bune pentru alb) **10. Rf1:g2 Nf8—g7 11. Cd3—f4 Cb8—c6 12. Nc1—e3 0—0** și negrul are avantaj.

8...	**Dh4—h3+**
9. Rf1—f2	**Dh3—g2+**
10. Rf2—e3	**f7—f5!**

Asigură negrului un joc mai bun. Mai slab este **10... f6** 11. Cd3 Cf7 12. Cf4 Nh6 cu un joc ceva mai bun pentru alb, iar **10... d6** permite răspunsul 11. Nf1.

11. Ce5—d3 ...

La **11. ef** poate urma 11... d6 iar mutarea 11. Cc3 dă negrului un joc mai bun atît după 11... Cc6, cît și după 11... c6 urmat de d7—d6.

Mutarea din text dă tot negrului avantaj.

11...	**f5:e4**
12. Cd3—f4	**Ch6—f5+**
13. Re3:e4	**d7—d5+**

Foarte tare este și mutarea simplă 13... Df2 cu un atac de mat.

14. Nc4:d5	**Cf5—d6+**

Este posibilă următoarea continuare: 15. Re4—d3 Nc8—f5+ 16. Rd3—c3 Cd6—b5+ 17. Rc3—c4 Dg2:c2+ 18. Dd1:c2 Nf5:c2+ și negrul are avantaj.

dd

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. Nf1—c4 g5—g4 5. Cf3—e5 Dd8—h4+ 6. Re1—f1)

6...	**Cg8—f6**

Această continuare este mai slabă decît aceea studiată mai sus și permite albului să obțină un joc aproximativ egal.

7. Dd1—e1 ...

Teoria consideră că această mutare, care oferă schimbul damelor, ca fiind cea mai tare și dă, în comparație cu alte continuări, următoarele analize :

1) **7. Nc4:f7+** (rău este 7. C:f7 d5 8. C:h8 dc 9. De2 Ne6) **7... Re8—e7 8. Nf7—b3 d7—d6** (la 8... C:e4 urmează 9. De1, iar dacă 8... Ch5 atunci 9. D:g4) **9. Ce5—d3 Cf6—h5 10. Dd1—e1 g4—g3 11. Rf1—g1 Nf8—g7** și negrul are o poziție mai bună;

2) **7. d2—d4 d7—d6 8. Ce5—d3 f4—f3 9. Cb1—c3 Cf6—h5 10. Dd1—e1 g4—g3** (și 10... fg+ 11. R:g2 D:e1 urmat de c7—c6 este favorabil negrului) **11. h2—h3** c7—c6 cu avantaj pentru negru;

3) **7. Cb1—c3 Cb8—c6 8. d2—d4 Cc6:e5 9. d4:e5 Cf6—h5** (în locul acestei mutări recomandată de teorie, de considerat este 9.. f3! — probabil cea mai tare continuare care oferă negrului un atac periculos) **10. Dd1—d5 Ch5—g3+ 11. Rf1—g1 Cg3:h1 12. Dd5:f7+ Re8—d8 13. Nc1:f4 Nf8—c5+ 14. Rg1:h1 Th8—f8 15. Nf4—g3** și acum nu putem fi de acord cu aprecierea „Bilguer"-ului că poziția la care s-a ajuns este în favoarea negrului. Din contră negrul poate evita o poziție mai rea numai în urma unui joc foarte precis. Ținînd seamă însă că negrul putea juca mai energic la mutarea a 9-a, această variantă — în general — nu are o însemnătate deosebită.

7... **Dh4:e1+**
8. Rf1:e1 **Cf6:e4**

Este posibil și 8... d6 9. C:f7 d5 10. N:d5 C:d5 11. C:h8 Cf6 cu joc egal.

9. Nc4:f7+ ...

La 9. C:f7 urmează simplu 9... Cd6.

9... **Re8—e7**
10. Nf7—b3 ...

Schiffers a recomandat 10. Nh5 însă la aceasta poate urma 10... Cf6 11. N:g4 C:g4 12. C:g4 Tg8 cu joc bun pentru negru.

10... **Ce4—f6**
11. d2—d4 **d7—d6**
12. Ce5—f7 ...

Și continuarea 12. Cd3 f3 13. gf gf dă un joc aproximativ egal.

12... **Th8—g8**
13. Nc1:f4 **Nc8—e6**

Această poziție a survenit într-o partidă jucată în 1861, în care a urmat 14. N:e6 R:e6 15. Cd8+ cu un joc aproximativ egal.

E clar că în poziția din diagramă nici una din părți nu are motiv să obțină un avantaj esențial.

In urma celor expuse mai sus se poate trage concluzia că gambitul studiat este nefavorabil albului și dă posibilitatea negrului să obțină avantaj pe diferite căi (a se vedea variantele precedente din rubrica **b**).

Astfel, alegînd gambitul calului, albul trebuie să fie gata la sacrificiul calului din f3 care duce la gambitul Polerio-Muzio, dacă vrea să evite obținerea unei poziții mai proaste.

c

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. Nf1—c4 g5—g4)

5. Cb1—c3 ...

Mai slab ca 5. 0—0. La un joc atent negrul obține acum avantaj.

5... **g4:f3**
6. Dd1:f3 ...

Mai slab 6. 0—0 din cauza 6... d5 urmat de Cg4 prin care negrul împiedică deschiderea coloanei periculoase „f" și își asigură avantajul.

6... **d7—d6**

Mai tare decît **6... d7—d5** care a fost în trecut foarte populară și care dă negrului numai egalitate, de exemplu: **7. Cc3:d5** (la 7. N:d5 este tare 7... c6 întrucît sacrificiul 8. N:f7+ R:f7 dă avantaj negrului; dacă albul joacă 8. Nb3 urmează 8... Ne6 9. N:e6 fe 10. Dh5+ Rd7 și negrul păstrează avantajul) **7... Cb8—c6** (în partida Marshall-Maroczy, 1903, negrul a jucat 7... c6 însă după 8. C:f4 Df6 9. c3 Nh6 10. d4 Ce7 11. 0—0 0—0 12. Cd5! a intrat în dezavantaj și a pierdut repede; Schiffers a recomandat 7... Ne6 8. D:f4 Nd6 9. e5 Ne7; dar aici este de considerat și sacrificiul unei a doua figuri 8. d4! c6 9. N:f4 cd 10. ed urmat de 11. 0—0 cu un atac puternic) **8. 0—0 Nf8—d6 9. d2—d4 Cc6:d4 10. Df3—h5 Nc8—e6 11. Nc1:f4** și atacul albului compensează probabil figura sacrificată; partida consultativă Charousek-Marco, 1897. In partidă a urmat 11... N:f4 12. C:f4 N:c4 13. De5+ Rf8 14. D:h8 N:f1 15. T:f1 Df6 16. D:h7 D:f4 cu un joc aproximativ egal.

La un joc dificil pentru negru duce și **6... Cb8—c6** la care albul poate să răspundă 7. d4! C:d4 8. N:f7+ R:f7 9. Dh5+ Rg7 10. 0—0 cu o poziție mai bună — Cigorin-un amator, 1876.

7. 0—0 ...

Și continuarea 7. d2—d4 dă negrului în cele din urmă un joc mai bun, de exemplu: **7... Nc8—e6 8. Cc3—d5** (șanse mai bune dă 8. d5 urmat de N:f4 prin care albul întrece mult în dezvoltare pe negru) **8... c7—c6** (de asemenea și 8... Cc6 urmat de Dd7 și 0—0—0 duce la un joc favorabil pentru negru) **9. 0—0 c6:d5 10. e4:d5 Ne6—f5 11. Nc1:f4 Nf5—g6 12. Nc4—b5+ Cb8—d7 13. Ta1—e1+ Nf8—e7 14. Nf4:d6 Dd8—b6!** (în partida Maroczy-Cigorin, Viena, 1903, negrul a continuat mai slab 14... Rf8 și după 15. T:e7 C:e7 16. Te1 Rg7 17. N:e7 a ajuns repede în poziție pierdută) **15. Df3—a3** (la 15. T:e7+ C:e7 16. Df6 urmează 16... 0—0—0 ! cu avantaj pentru negru, de exemplu: 17. N:d7+ T:d7 18. D:h8+ Td8 sau 17. D:e7 D:b5 18. Tf3 b6 19. Tc3+ Rb7 20. Tc7+ Ra8 21. c4 D:b2) **15... Db6:d4+ 16. Tf1—f2 Ng6—e4 17. Nd6:e7 Cg8:e7 18. d5—d6 Th8—g8 19. Te1:e4 Dd4:e4 20. Tf2—e2 De4:e2 21. Nb5:e2 Ce7—c6** și avantajul este de partea negrului — dintr-o partidă prin corespondență, jucată în 1913.

7... **Nc8—e6**

Negrul trebuie să lichideze cît mai repede presiunea asupra punctului f7.

8. Cc3—d5 ...

La 8. N:e6 fe 9. Dh5+ Rd7 10. d4 urmează 10.., De7 11. Db5+ Rc8 12. N:f4 Ng7 cu avantaj pentru negru.

Aici este de considerat și mutarea simplă 8. d3 în scopul unei rapide terminări a dezvoltării.

Prin mutarea din text, albul are în vedere sacrificiul unei a doua figuri.

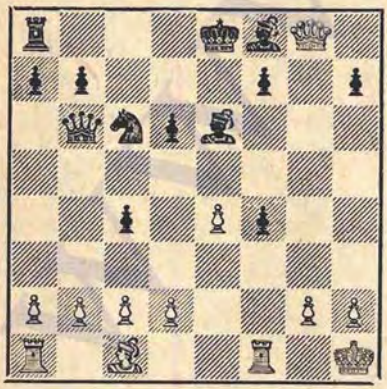
8... **c7—c6**
9. Df3—c3 ...

La 9. Df3:f4 negrul răspunde cu 9... Nf8—h6 10. Df4—f3 (sau 10. Df2 Cd7 11. Dd4 cd 12. D:h8 dc 13. D:g8+ Nf8 cu avantaj pentru negru) 10... Cb8—d7 11. d2—d4 Nh6:c1 12. Ta1:c1 Cg8—e7 13. Cd5—f6+ Cd7:f6 14. Df3:f6 Ne6:c4 15. Df6:h8+ Re8—d7 cu avantaj pentru negru.

Mutarea posibilă 9. d2—d4 duce la o poziție din nota de la mutarea a 7-a a albului; albul a evitat continuarea posibilă după 7. d4 Ne6 8. Cd5 și anume 8... Cc6 urmată de Dd7 și 0—0—0.

De considerat este și 9. Te1.

9... **c6:d5**
10. Dc3:h8 **d5:c4**
11. Dh8:g8 **Dd8—b6+**
12. Rg1—h1 **Cb8—c6**



Conform analizelor lui Malkin, poziția este aproximativ egală, însă continuarea propusă de el pentru a demonstra acest lucru și anume 13. b3 permite un răspuns tare 13... Dd4 14. Tb1 cb 15. ab Dg6 cu avantaj pentru negru.

Este puțin probabil ca în poziția din diagramă albul să poată reuși să obțină egalarea jocului, deoarece avantajul material se mărește prin prezența puternicei sale perechi de nebuni ; după schimbul damelor negrul are o situație mult mai favorabilă.

Se pare că șanse relativ mai bune pentru alb le dă varianta din comentariul de la mutarea a 7-a, în care negrul trebuie să se apere foarte precis.

d

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. Nf1—c4 g5—g4)

5. d2—d4 ...

Și acest gambit dă negrului un joc mai bun.

5... **g4:f3**

Negrul poate juca mai întîi 5... d5 și numai după 6. N:d5 să continuie cu 6... gf sau 6... c6.

6. Dd1:f3 ...

După 6. N:f4 este periculos pentru negru 6... fg din cauza 7. N:f7+ R:f7 8. Dh5+, însă simplu 6... d5 7. N:d5 Cf6 îi dă un joc bun.

Slab este și 6. 0—0 din cauza 6... d5 urmat de Ng4.

6... **d7—d5**

Acum apărarea 6... d6 7. 0—0 Ne6 este mai puțin favorabilă pentru negru din cauza 8. d5 Nd7 9. N:f4 De7 10. e5! cu avantaj pentru alb.

7. Nc4:d5 **Cg8—f6**

Este posibil şi 7... c6 însă mutarea din text este mai tare.

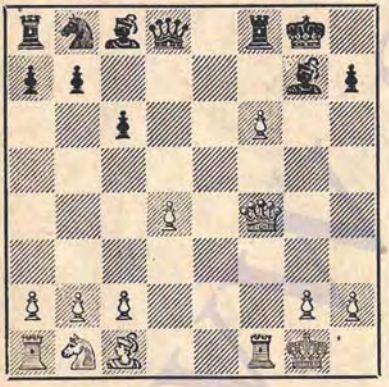
8. 0—0 **c7—c6**
9. Nd5:f7+ ...

Şi sacrificiul 9. Cc3 cd 10. ed Ng7 11. N:f4 duce după 11... 0—0 12. Ng5 Db6 la avantaj pentru negru.

9... **Re8:f7**
10. Df3:f4 ...

Şi la 10. N:f4 este bine 10... Ng7 urmat de Tf8 şi Rg8.

10... **Nf8—g7**
11. e4—e5 **Th8—f8**
12. e5:f6 **Rf7—g8**



Acum negrul cîştigă pionul f6 şi astfel îşi menţine avantajul material.

Din cele expuse mai sus rezultă că gambitul cu mutarea 5. d4 dă albului şi mai puţine şanse de atac decît gambitul cu mutarea 5. Cc3. Dintre toate gambitele studiate, cel mai tare este — fără îndoială — gambitul Polerio-Muzio (5. 0—0).

e

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. Nf1—c4 g5—g4)

5. Nc4:f7+ ...

In această poziţie albul trebuie să sacrifice calul şi nu nebunul. Sacrificiul nebunului este în favoarea negrului.

5... **Re8:f7**
6. Cf3—e5+ **Rf7—e8**

Nu merge 6... Re6 din cauza 7. D:g4+ R:e5 8. Df5+ Rd6 9. d4 Ng7 10. N:f4+.

De asemenea şi 6... **Re7** 7. D:g4 d6 8. D:f4 dă albului avantaj.

7. Dd1:g4 **Cg8—f6**

Mai slab este 7... **Dd8—f6** 8. **Dg4—h5+ Re8—e7** 9. **Cb1—c3** (slab este 9. Cf7 D:f7 10. De5+ care atît după 10... De6 cît şi după 10... Re8 dă negrului avantaj) 9... **c7—c6** 10. **0—0!** **d7—d6** (preferabil este 10... Nh6 11. d4 d6) **11. Tf1:f4! Df6:e5** (dacă 11... D:f4 12. d4 Df6 13. Ng5 de 14. de sau 11... de 12. T:f6 C:f6 13. D:e5+ albul capătă de asemenea un atac puternic) **12. Dh5—f7+ Re7—d8 13. Df7:f8+ Rd8—c7** (sau 13... De8 14. D:d6+ Cd7 15. e5 De7 16. Ce4 cu o poziţie mai favorabilă pentru alb) **14. Tf4—f7+ Cb8—d7 15. d2—d3** şi albul are doi pioni pentru o figură şi un atac mai bun, ceea ce îi dă şanse mai bune (Savenkov).

8. Dg4:f4 **d7—d6**

Aici s-a recomandat **8... Nf8—d6** la care poate urma **9. 0—0 Th8—f8 10. d2—d4 Cb8—c6 11. Df4—h6!** cu avantaj pentru alb, de exemplu : **11... Cc6:d4** (de asemenea şi 11... N:e5 12.

de C:e5 13. Ng5 Ceg4 14. Dh4 sau 11... C:e5 12. de N:e5 13. Ng5 dă albului avantaj; la 11... Ne7 răspunsuri tari sînt: 12. Ng5 şi 12. Cg4) **12. Ce5—g4 Nd6—e7** (combinaţia 12... C:g4 13. T:f8+ N:f8 14. Dh5+ Re7 15. Ng5+ Cf6 16. N:f6+ R:f6 17. Dh4+ Rf7 18. D:d8 C:c2 19. Cc3 C:a1 20. Cd5 dă albului un avantaj clar) **13. Nc1—g5 d7—d6** (la 13... C:c2 urmează aceeaşi continuare) **14. Cg4:f6+ Ne7:f6 15. Ng5:f6 Tf8:f6 16. Tf1:f6** cu un atac decisiv pentru alb.

9. Ce5—f3 ...

Sacrificiul 9. 0—0 de 10. D:e5+ Rf7 11. Dh5+ este în avantajul negrului.

9... **Th8—g8!**
10. 0—0 ...

Sacrificiul pionului g2 nu dă albului un atac suficient.

10... **Tg8—g4**
11. Df4—e3 **Tg4:e4**
12. De3—g5 **Nc8—e6**

Pe lîngă că are o figură în plus, negrul este mai bine dezvoltat, astfel că avantajul lui este neîndoielnic.

2

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. Nf1—c4)

4... **Nf8—g7**

Această continuare de dezvoltare, în cadrul căreia negrul evită slăbirea mai departe a poziţiei sale de pioni de pe flancul regelui şi pregăteşte apărarea pionului g5 prin h7—h6 (în cazul unui atac h2—h4) este, din punct de vedere poziţional, mai motivată decît înaintarea g5—g4 şi la un joc corect dă negrului şanse mai bune.

Este interesantă ideea lui Cigorin **4... Cb8—c6** cu scopul ca la 5. h4 să răspundă cu 5... g4 6. Cg5 Ce5 7. Nb3 h6 8. d4 hg 9. de Ng7 cu avantaj pentru negru (Mieses-Cigorin, Viena, 1903). In acest caz, pentru alb cel mai bine este 5. d4 sau 5. 0—0, după care 5... Ng7 duce la varianta ce se studiază mai departe în rubrica **b.**

După **4... d5** 5. N:d5 g4 6. 0—0 se ajunge la o poziţie din gambitul Polerio-Muzio, iar după 4... h6 albul continuă aproape la fel ca şi după mutarea din text.

a

5. h2—h4 ...

In poziţia din diagramă albul poate renunţa la mutarea de atac 5. h4,

continuînd liniştit **5. 0—0**, mutare care se studiază în rubrica **b**. Este greu de afirmat care din aceste două continuări dă albului şanse mai bune.

5... h7—h6

In această mutare defensivă constă ideea sistemului de joc ales de negru.

Dezavantajoasă şi nelogică pentru negru este continuarea 5... g5—g4 6. Cf3—g5 Cg8—h6 7. d2—d4 cu avantaj pentru alb, de exemplu: 7... Cc6 8. c3 d6 9. N:f4 Ca5 10. Nd3 f6 11. Dd2 Cg8 12. d5 sau 7... f6 8. N:f4 şi albul are o poziţie puternică de atac.

6. d2—d4 d7—d6

Şi aici înaintarea **6... g4** este primejdioasă, din cauza 7. N:f4 gf 8. D:f3 cu un atac puternic pentru alb.

De asemenea este mai slab şi **6... c6** 7. e5 d5 8. ed D:d6 9. hg şi albul îşi reciştigă pionul cu o poziţie bună.

In această poziţie principală a gambitului studiat albul are la dispoziţie cîteva continuări şi anume : 7. c3 **(aa)**, 7. Dd3 **(bb)**, 7. Cc3 **(cc)**.

aa

7. c2—c3 ...

Acum albul ameninţă 8. Db3 cu atac asupra punctului f7 precum şi asupra pionului g5 (hg, T:h8 şi Db5+). Insă negrul poate para cu succes ambele ameninţări.

7... Cb8—c6

Cel mai tare răspuns care dă negrului o poziţie mai favorabilă.

Să studiem alte posibilităţi :

1) **7... c7—c6** (este mai slab decît 7... Cc6) **8. Dd1—b3** (la 8. De2 cel mai bine este 8... De7) **8... Dd8—e7 9. 0—0 Nc8—e6** (riscant este 9... b5 10. Nd3 Cd7 din cauza 11. a4 a6 12. ab Tb8 13. Ca3 cu un joc frumos pentru alb) **10. Nc4:e6 f7:e6 11. h4:g5 h6:g5 12. Cf3:g5 e6—e5** (continuarea 12... D:g5 13. D:b7 este în avantajul albului) **13. d4:e5 d6:e5** cu şanse aproximativ egale;

2) **7... g5—g4** (este posibil şi 7... De7 cu aproximativ acelaşi joc ca şi în varianta principală; mai slab este 7... Cf6 8. hg C:e4 cu un joc încurcat şi oarecum egal) **8. Cf3—g1!** (sacrificiul de figură 8. N:f4 gf 9. D:f3 Ne6 duce după 10. N:e6 fe 11. Dh5+ Rd7 12. Dg4 De7 la avantaj pentru negru, ca şi 8. 0—0 gf 9. D:f3 Ne6 sau 8. Db3 la care negrul trebuie să răspundă, nu riscant 8... gf 9. N:f7+ Re7 10. 0—0 cu şanse de atac pentru alb, ci mai simplu 8... De7 cu un joc mai favorabil) 8... **Dd8—e7** (şi 8... Nf6 9. N:f4 N:h4+ 10. g3 dă albului joc bun) **9. Nc1:f4!** (mai tare decît continuarea recomandată de „Bilguer" 9. De2 Cf6 10. e5? de 11. de Ch5 cu avantaj pentru negru) 9... **De7:e4+ 10. Dd1—e2** (şi 10. Ce2 D:g2 11. Tg1 dă albului bune perspective) **10... Nc8—f5 11. Cb1—d2 De4:e2+ 11. Cg1:e2** şi albul are avantaj la fel ca în poziţia asemănătoare din gambitul Kieseritzky.

8. Dd1—b3 ...

Varianta **8. hg** hg 9. T:h8 N:h8 10. De2 De7 11. Ca3 Ng4 12. Nd2 0—0—0 este în favoarea negrului.

Insă mutarea cea mai bună pentru alb este probabil 8. 0—0, deoarece negrul are dificultăţi în dezvoltarea figurilor sale de pe flancul regelui.

8... Dd8—e7
9. 0—0 ...

In favoarea negrului este 9. hg hg 10. T:h8 N:h8 11. Db5 g4 12. Cg5 a6, etc.

9... Cg8—f6

„Bilguer"-ul consideră că această mutare este cea mai tare pentru negru; se pare însă că albul obține după aceasta un joc satisfăcător.

Un joc frumos are albul și după continuarea 9... **Cd8** 10. hg hg 11. Db5+ urmat de D:g5.

După 9... **g4** 10. N:f4 gf 11. T:f3 rezultă o poziție încurcată în care albul trebuie să demonstreze corectitudinea sacrificiului de figură.

De considerat și mutarea 9... **a6** care pregătește Cd8 și, la caz, b7—b5.

10. h4:g5 ...

Natural, albul folosește ocazia de a submina formația de pioni a negrului pentru a împiedica amenințarea 10... Ch5 urmat de g5—g4, în urma căreia negrul ar fi obținut un atac decisiv asupra regelui alb.

10... h6:g5
11. Cf3:g5 Cf6:e4

Dacă 11... Ch5 atunci mutarea 12. C:f7 poate fi neplăcută.

In această poziție „Bilguer"-ul continuă **12. Te1** după care 12... Th1+! 13. R:h1 Cf2+ 14. Rh2 D:e1 15. N:f7+ Rd8 16. N:f4 Cg4+ dă negrului un atac decisiv.

Insă mutarea 12. Te1? este, evident, slabă. In locul ei albul poate juca mult mai tare 12. C:e4! prin care complică foarte mult problemele negrului. Dacă acum **12... D:e4** sau chiar **12... Dh4** atunci urmează simplu 13. N:f4; dacă însă 12... C:d4 atunci 13. Dd1 și răspunsul 13... D:e4 este imposibil din cauza 14. Te1. In general deși se pare că poziția sa este mai tare, e greu pentru negru să-și valorifice poziția sa de atac și nici nu-i e ușor să găsească o mutare care să îndepărteze pericolele ce-l amenință.

Din cele expuse mai sus rezultă că recomandarea „Bilguer"-ului 9... Cf6 nu este cea mai bună și că pentru negru este mai bine 9... g4 cu complicarea jocului sau mai liniștit 9... a6 — în ambele cazuri cu un joc interesant și plin de perspective.

bb

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. Nf1—c4 Nf8—g7 5. h2—h4 h7—h6 6. d2—d4 d7—d6)

7. Dd1—d3 ...

Prin deplasarea damei albul a creat amenințarea 8. hg hg 9. T:h8 N:h8 10. e5 de? 11. Dh7 de care negrul va trebui să țină seamă mai tîrziu.

Dacă imediat 7. hg hg 8. T:h8 N:h8 9. Dd3 atunci, pe lîngă 9... Ch6, negrul poate continua cu 9... Cc6 trecînd în varianta ce se studiază.

7... Cb8—c6

Foarte riscantă pentru negru este înaintarea **7... g4** din cauza 8. Cg1! și acum este foarte greu de apărat pionul f4, de exemplu : 8... Df6 9. c3 h5 (sau 9... Ce7 10. Df1 Cg6 11. h5 Ch4 12. g3!) 10. Ca3 Ce7 11. Ce2 Cg6 12. g3! cu avantaj pentru alb.

Insă de considerat este și 7... Rf8, deoarece dacă acum 8. hg hg 9. T:h8 N:h8 10. e5 de 11. Dh7 atunci simplu 11... Ng7 12. de Ng4 și negrul are avantaj clar.

8. h4:g5 ...

Apărarea 8. c3 nu este potrivită sistemului de dezvoltare ales de alb și după 8... De7 9. hg hg 10. T:h8 N:h8 11. e5 negrul are avantaj, de exemplu: 11... f5 12. N:g8 de 13. de (13. C:e5 N:e5!) 13... g4 14. Cd4 C:e5 15. De2 Nd7 sau 11... Nd7 12. Dh7 0—0—0 13. D:h8 de.

Mutarea din text, ca și în general metoda de joc aleasă de alb cu mutarea 7. Dd3, este absolut insuficientă.

8... h6:g5
9. Th1:h8 Ng7:h8
10. e4—e5 ...

Intreg acest atac conține numai cîteva curse tactice, însă la o apărare atentă nu este primejdios pentru negru.

10... Nh8—g7

Cel mai simplu.

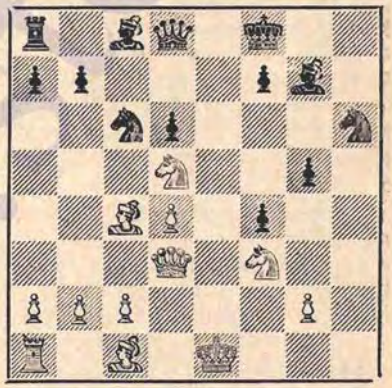
Suficientă pentru a asigura avantajul este continuarea **10... Rf8** 11. Dh7 Ng7 12. Dh5 Ch6 13. C:g5 Ng4 urmat de C:d4.

Dezavantajoasă pentru negru este varianta propusă de „Bilguer" și anume: **10... d5** 11. Dh7 Rf8 deoarece albul joacă nu 12. D:h8 dc 13. c3 Ng4, ci 12. Nb5! Ng7 13. N:c6 bc 14. b3! cu un atac victorios.

11. Cb1—c3 ...

Continuarea 11. Dh7 Rf8 duce la o poziție din nota anterioară.

11... Cg8—h6
12. e5:d6 c7:d6
13. Cc3—d5 Re8—f8



Negrul are un pion în plus. După terminarea dezvoltării el amenință cu dezlănțuirea atacului decisiv. De aceea, într-o partidă jucată în 1869 albul a sacrificat o figură: 14. C:g5 D:g5 15. N:f4 însă după 15... Dh4+ 16. g3 Dh1+ 17. Rd2 Dg2+ a rămas sub atac și a pierdut repede.

Și această variantă este o confirmare că mutarea 7. Dd3 nu provoacă negrului dificultăți mari.

cc

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. Nf1—c4 Nf8—g7 5. h2—h4 h7—h6 6. d2—d4 d7—d6)

7. Cb1—c3 ...

Una din cele mai vechi mutări, după care negrul are mai puține dificultăți decît după 7. c3 care s-a studiat în rubrica aa.

7... Cb8—c6

In manuscrisele lui Greco se găsește o interesantă variantă de gambit: 7... c6 8. hg hg 9. T:h8 N:h8 10. Ce5 de 11. Dh5 Df6 12. de Dg7 13. e6 Cf6 14. ef+ Rf8 15. N:f4! cu o poziție cîștigată pentru alb, dar negrul poate juca mai tare, atît la mutarea 13-a cît și la mutarea 14-a, de exemplu: 14... Re7 sau 13... N:e6 14. N:e6 Cf6 15. N:f7+ Re7 16. Dg6 D:f7. De aceea, în locul sacrificiului incorect 10. Ce5 albul trebuie să joace 10. g3 g4 11. N:f4 gf 12. D:f3 cu un atac periculos pentru figura sacrificată.

Nefavorabilă negrului este încercarea prematură de atac 7... g4 din cauza răspunsului 8. Cg1!, care complică apărarea pionului f4, de exemplu: 8... Nf6 9. N:f4 N:h4+ 10. g3 Ng5 11. Dd2 N:f4 12. D:f4 Df6 13. Cge2 cu avantaj pentru alb.

Prin mutarea din text, care este răspunsul potrivit la oricare a 7-a mutare a albului, negrul amenință 8... g4 obligînd pe alb să aibă în vedere apărarea pionului d4.

8. Cc3—e2 Dd8—e7
9. Dd1—d3 Nc8—d7

De considerat este și mutarea 9... g4 10. Cfg1 Cf6 cu schimbul pionului f4 pentru pionul e4.

10. Nc1—d2 0—0—0

In această poziție albul are desigur o compensație cunoscută pentru pionul sacrificat și anume : un centru puternic și un oarecare avantaj de spațiu, care însă nu sînt de ajuns pentru egalarea jocului. Intr-o partidă jucată în 1866 albul a continuat 11. Nc3 și după 11... Te8 12. d5 Ce5 13. C:e5 de 14. 0—0—0 Cf6 a ajuns în dezavantaj net.

O continuare normală este, desigur, terminarea dezvoltării prin 11. 0—0—0 și dacă acum 11... Te8 atunci simplu 12. The1, deoarece 12... D:e4 este foarte problematic din cauza 13. Da3; de asemenea și mutarea simplă 13. D:e4 T:e4 14. hg este suficient de tare.

Prin 11. 0—0—0 albul obține un joc cu posibilități și nu se vede cum negrul ar mai putea păstra pionul în plus.

b

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5 4. Nf1—c4 Nf8—g7)

5. 0—0 ...

Prin mutarea din text albul renunță la atacul cu mutarea 5. h4 și alege

gambitul care, de obicei, cere mai tîrziu un sacrificiu de figură pentru destrămarea lanțului de pioni al negrului de pe flancul regelui. Este foarte problematic dacă albul obține șanse mai bune de atac prin 5. 0—0 decît prin 5. h4.

Albul poate juca mai întîi și **5. d4**, care după 5... d6 6. 0—0 duce la varianta principală prin intervertire de mutări. Dacă după 5. d4 d6 albul renunță la rocadă și utilizează un timp prețios pentru întărirea centrului prin 6. c3, atunci după 6... g4! negrul obține o presiune puternică, de exemplu: 7. Db3 (sau 7. N:f4 gf 8. 0—0 Ne6 cu avantaj) 7... gf 8. N:f7+ Re7 9. 0—0 Ch6 și negrul obține avantaj.

Un sistem original de apărare după **5. d2—d4** a folosit negrul în partida prin telegraf Arhanghelsk-Groznîi, 1949 și anume: **5... h7—h6 6. 0—0 Cg8—e7 7. g2—g3?** (scopul manevrei negrului este, printre altele, și realizarea înaintării d7—d5 pe care albul nu a prevăzut-o făcînd mutarea din text; era necesar 7. Cc3) **7... d7—d5 8. e4:d5 f4:g3 9. Cf3—e5** (la 9. d6 poate urma 9... D:d6 10. Ce5 gh+ și apoi N:e5 sau, simplu, 9... Cf5) **9... 0—0** cu avantaj pozițional clar pentru negru; dacă, de exemplu, se joacă 10. d6 atunci negrul poate juca sau 10... D:d6 sau 10... Cf5, iar încercarea de atac 10. C:f7 T:f7 11. d6 Cf5! sau 11. T:f7 R:f7 12. d6+ Rg6 13. de D:d4+ 14. D:d4 N:d4+ urmat de Nd7 etc., este clar insuficientă pentru alb.

După **5. d2—d4** încercarea de atac **5... g5—g4** este în dezavantajul negrului, de exemplu: **6. Cf3—g1** (merge probabil și 6. N:f4 gf 7. D:f3 cu un atac foarte puternic) **6... Dd8—h4+ 7. Re1—f1 Cb8—c6 8. c2—c3 Ng7—h6** (negrul are greutăți cu apărarea pionului f4) **9. Cb1—a3 a7—a6? 10. g2—g3! f4:g3 11. Rf1—g2** cu avantaj pentru alb — Cigorin-Selman, Londra, 1883.

5... d7—d6

Merge și direct 5... h6, nu însă 5... g4 din cauza 6. Ce1.

6. d2—d4 h7—h6

Este posibil imediat și 6... Cc6 7. c3 cu intervertire de mutări și numai acum 7... h6, înlăturînd posibilitatea periculosului sacrificiu de figură C:g5.

7. c2—c3 ...

Varianta **7. g3** g4 8. Ch4 (nu este corect sacrificiul 8. N:f4 gf 9. D:f3 N:d4+) 8... f3 9. c3 duce după 9... Cc6 la o poziție din varianta principală ce se studiază, dar negrul poate juca imediat 9... Nf6 10. C:f3 gf 11. D:f3 De7 12. Cd2 Cc6 13. e5 de 14. Ce4 cu un atac suficient pentru egalarea jocului.

Interesante variante pot surveni și după **7. Cc3**, de exemplu: 7... Ce7 8. g3 g4 9. Ch4 f3 10. C:f3 gf 11. N:f7+ R:f7 12. D:f3+ și atacul albului este probabil suficient pentru remiză. Insă negrul poate juca mai tare 7... Cc6 sau 7... Ne6 deoarece 8. N:e6 fe 9. e5 Cc6! îi asigură o poziție mai bună.

7... Cb8—c6

Să examinăm acum și alte continuări care pot fi luate în considerație:

1) **7... Cg8—e7 8. g2—g3 g5—g4** (dacă 8... fg atunci după 9. C:g5 albul obține un atac decisiv, însă merită atenție și 8... d5 9. ed și numai acum 9... fg! trecînd, cu pierderea unui tempo, la poziția din partida prin telegraf Arhanghelsk-Groznîi, menționată mai înainte) **9. Cf3—h4 f4—f3 10. Ch4:f3** (de considerat, de asemenea, 10. Ne3 Cbc6 11. Cd2 0—0 12. h3 h5 13. hg hg 14. Cd:f3 cu un atac puternic pentru alb, ca în partida Szekely-Freiman, 1912 ; este interesantă și mutarea 10. Ca3 cu intenția de a ajunge la e3 prin c2, întărind astfel cîmpul de sprijin f5, de exemplu: 10... 0—0 11. Nf4 Cbc6 12. h3 Ca5 13. Dd2 C:c4 14. C:c4 h5? 15. Nh6 Cg6 16. Cf5! cu avantaj pentru alb, ca în partida Cigorin-Schmidt, Berlin, 1881; negrul trebuia să joace 14... Cg6, însă în loc de 11... Cbc6 era mai bine 11... d5 cu un joc bun) **10... g4:f3 11. Dd1:f3** (sacrificiul 11. N:f7+ R:f7 12. D:f3+ Rg8 13. Df7+ Rh7 14. Tf6 Cf5! 15. Dg6+ Rg8 în partida Isakov-Novotelnov, 1947, a dus la remiză prin șah etern) **11... 0—0 12. Nc4:f7+** și albul are suficiente șanse de atac pentru figura sacrificată.

Varianta expusă demonstrează că 7... Ce7 pune pe negru în fața unei situații mai periculoase decît prin 7... Cc6.

2) **7... Dd8—e7** (în partida Bonci Osmolowski-Poliak, Moscova, 1949, într-o situație similară, negrul a realizat manevra Cb8—d7—b6 însă numai pentru a ajunge cu calul său într-o poziție mai rea) **8. g2—g3** (în partida Cigorin-Burn, 1889, albul a jucat imediat 8. Ca3 și după 8... Cc6 9. b4 Cf6 10. b5 Cd8 11. e5 de 12. C:e5 a obținut o presiune care compensează pe deplin pionul sacrificat) **8... g5—g4 9. Cf3—h4** (după sacrificiul 9. N:f4 gf 10. D:f3 Ne6 negrul are suficiente resurse defensive) **9... f4—f3 10. Cb1—a3** și poziția nefavorabilă a damei negre face ca manevra Ca3—c2—e3 să devină și mai eficace.

8. g2—g3 ...

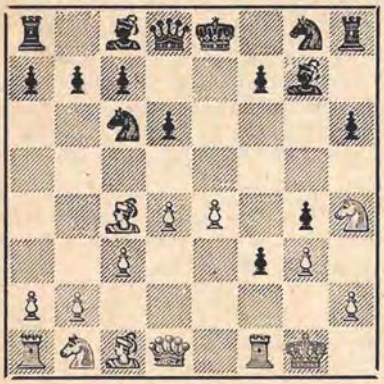
Mutare tăioasă care forțează pe alb să sacrifice calul din f3. Pentru ca să obțină o oarecare compensație pentru pionul sacrificat, albul trebuie să distrugă lanțul de pioni al adversarului, de pe flancul regelui.

O altă posibilitate este 8. Db3 De7 9. h4 după care se ajunge la o poziție din varianta A, studiată mai sus.

8... g5—g4

In locul acestei continuări, Grümfeld a propus **8... Nc8—h3** cu scopul ca la **9. Te1** să joace 9... Dd7, iar la **9. Tf2** să răspundă cu 9... Cf6 gf 10. C:e4 — în ambele cazuri cu avantaj pentru negru. Dar albul joacă mai tare **9. g3:f4! Nh3:f1 10. Dd1:f1 g5:f4** (dacă 10... g4 11. Ce1 atunci centrul de pioni al albului devine foarte primejdios) **11. Nc1:f4** și pentru calitatea sacrificată albul obține un contrajoc suficient, de exemplu: 11... Df6 12. Ng3 0—0—0 13. Cbd2 Cge7 14. Dh3+ Rb8 15. Tf1 Dg6 16. Ch4 (Spielman-Grünfeld, 1923) și după 16... Dg5 17. Chf3 Dg6 18. Ch4 negrul trebuia să se mulțumească cu remiză; încercarea de a juca la cîștig 18... Dh7? a dus pînă la urmă după 19. b4! la avantaj pentru alb.

9. Cf3—h4 f4—f3



S-a ajuns la o poziție critică în acest gambit, în care albul are posibilitatea de a alege diferite continuări pentru pregătirea sacrificiului C:f3. Practica a demonstrat că în urma acestui sacrificiu negrul se află în fața unui atac foarte periculos, însă dacă el se apără atent, găsește resurse suficiente pentru a para amenințările.

10. Cb1—d2 ...

Fără îndoială, mutarea cea mai logică. Ideea ei este de a sacrifica pe cîmpul f3 calul din d2, iar calul din h4 să fie folosit pentru un atac direct asupra poziției negrului.

Dintre alte continuări, pot fi luate în considerație următoarele:

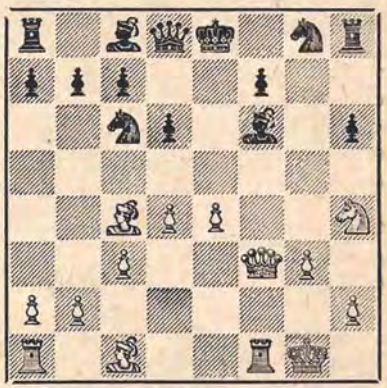
1) **10. Dd1—b3 Dd8—e7 11. Ch4—f5** (teoria recomandă 11. Nf4 cu scopul ca numai după aceea să joace 12. Cf5 sau mai liniștit 12. Cd2, însă într-o partidă a urmat 11... Cf6 12. Cd2 Ch5 13. Cf5 N:f5 14. D:b7 Tb8 15. D:c6+ Dd7 cu avantaj pentru negru) **11... Nc8:f5 12. e4:f5** (varianta foarte complicată 12. D:b7 este suficientă pentru ca albul să egaleze jocul) **12... 0—0—0** (în partida Spielman-Grünfeld, 1922, negrul a jucat mai slab 12... Cd8; după 13. Nf4 Cf6 14. Cd2 0—0 15. h3 h5 16. Nd3 Dd7 17. hg hg 18. Rf2 urmat de Th1 a ajuns într-o poziție dificilă) **13. Nc4:f7 De7—e2 14. Db3—e6+** (la 14. Tf2 urmează 14... C:d4! cu atac victorios pentru negru) **14... Td8—d7! 15. Tf1—f2 De2—d1+ 16. Tf2—f1 Dd1—c2 17. Cb1—d2 Cg8—f6** și după 18. Db3 D:b3 19. N:b3 d5 poziția negrului este evident mai bună (Nimzovici);

2) **10. Cb1—a3** (cu intenția de a întări cîmpul f5 prin Ca3—c2—e3 însă această manevră este prea înceată; de asemenea și încercarea 10. Nf4 Nf6 11. Cd2 C:h4 12. gh D:h4 13. e5 nu oferă albului șanse suficiente de atac pentru pionul sacrificat) **10... Ng7—f6** (după 10... Cf6 11. Nd3 De7 12. Cc2 Nd7 13. Ce3 într-o partidă jucată în 1887 albul a obținut o poziție excelentă) **11. Ch4:f3** (albul nu are alegere) **11... g4:f3 12. Dd1:f3 Dd8—e7** cu oarecare șanse de atac pentru alb — figura în plus a negrului îi asigură avantaj (Euwe).

10... Ng7—f6

Prin această mutare albul este forțat la sacrificiul imediat pe f3 (cu lichidarea tensiunii create), negrul sperînd în felul acesta că va reuși să respingă atacul ulterior al albului.

11. Cd2:f3 g4:f3
12. Dd1:f3 ...



In partida Spielman-Grünfeld, 1922, negrul a continuat slab **12... Th7?** și

după 13. Cg6! Tg7 (sau 13... fg 14. N:g8 Tg7 15. Nc4 Ne7 16. N:h6) 14. Cf4 Ng4 15. Dg2 Ng5 16. h3 Nd7 17. Ch5 Th7 18. e5! de 19. De4 f5 20. T:f5! a fost supus unui atac distrugător.

In comentariile la partidă Grünfeld a recomandat mutarea **12... Nh3** cu scopul ca după 13. Te1 să joace 13... Dd7 cu amenințarea N:h4 urmat de Dg4+ cu schimbul damelor. Insă albul joacă mai tare 13. Tf2! și din cauza amenințării e4—e5 păstrează suficiente șanse de atac.

De aceea se poate trage concluzia că în poziția din diagramă șansele sînt echilibrate, deși în situații similare este mult mai ușor atacul decît apărarea.

C

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5)

4. Cb1—c3 ...

O continuare de gambit care în cel mai bun caz dă albului numai egalitate.

4... **g5—g4**
5. Cf3—e5 ...

Dacă **5. Nc4** atunci se ajunge la varianta **B, l, c.**

Continuarea **5. d4** gf nu dă albului șanse suficiente de atac pentru figura sacrificată.

5... **Dd8—h4+**
6. g2—g3 **f4:g3**
7. Dd1:g4 **g3—g2+?**

Acceptarea sacrificiului de turn dă albului un atac decisiv.

Răspunsul corect este **7... Dh4:g4 8. Ce5:g4 d7—d5** (și la 8... d6 urmează 9. Nh3 gh 10. d4) 9. **Nf1—h3! d5:e4 10. Cg4—f6+** (în partida Pillsbury-Maroczy, 1903, albul a jucat mai slab 10. C:e4 și după 10... f5 11. Ce3 Cc6 12. N:f5 gh 13. T:h2 N:f5 14. C:f5 Cge7 a obținut o poziție mai slabă) **10... Re8—d8 11. Nh3:c8 Rd8:c8 12. Cf6:e4 g3:h2 13. Th1:h2** (E. A. Schmidt) și cu toate că a pierdut un pion, albul poate egala jocul.

După mutarea din text survin complicații interesante care pînă la urmă sînt avantajoase albului.

8. Dg4:h4 **g2:h1D**
9. Dh4—h5 ...

Prin mutarea 9. d2—d4 este posibilă aici trecerea în gambitul care se studiază mai jos în rubrica **D.**

Și mutarea din text asigură albului un atac suficient.

9... **Nf8—d6**

După 9... Cg8—h6 10. d2—d4 d7—d6 11. Nc1:h6 d6:e5 continuarea 12. Dh5:e5+ dă albului avantaj, de exemplu: 12... Rd7 13. Rf2 sau 12... Ne6 13. D:h8 Cd7 14. 0—0—0.

Mutarea din text dă negrului posibilități de apărare ceva mai bune.

10. Dh5:f7+ **Re8—d8**
11. d2—d4 ...

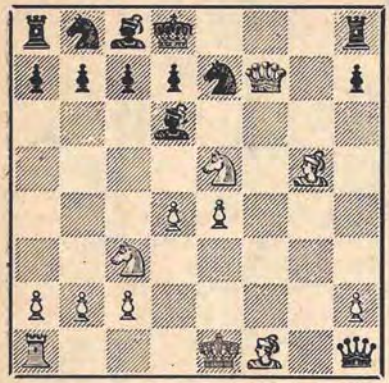
Mai tare decît 11. Dg7 deoarece după 11... D:h2! negrul obține un bun contrajoc.

11... **Cg8—e7**

Nu ajută la nimic nici **11... h6** 12. Cg6 D:h2 13. e5 și nici **11... Dg1** 12. Ce2! D:h2 13. Ng5+ Ce7 14. Dg7 — în ambele cazuri cu un atac victorios pentru alb.

Pierde și **11... c6** din cauza 12. Ng5+ Rc7 13. Dc4.

12. Nc1—g5 ...



Albul are un atac puternic. Este problematic dacă negrul mai poate salva jocul.

D

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 g7—g5)

4. d2—d4 ...

Aici albul are cam aceleaşi posibilităţi ca şi în gambitul precedent. Totuşi, renunţînd la continuări ademenitoare (a se vedea mai jos nota de la mutarea a 7-a a negrului), negrul poate obţine aici un oarecare avantaj.

4... **g5—g4**

Merge şi 4... Ng7 trecînd în varianta **B, 2, a.** Totuşi, după mutarea din text, presiunea este mai puternică.

5. Cf3—e5 ...

Continuarea 5. **Nc4** duce la o variantă nefavorabilă albului, variantă care s-a studiat în rubrica **B, 1, d.**

Mutarea din text este ceva mai bună, însă o mare atenţie trebuie să se acorde sacrificiului, încă neîncercat în practică, **5. Nc1:f4** g4:f3 **6. Dd1:** f3 cu şanse bune de atac pentru figura sacrificată.

5... **Dd8—h4+**
6. g2—g3 **f4:g3**
7. Dd1:g4 **g3—g2+?**

Ca şi în gambitul precedent şi aici jocul la cîştig de turn nu este continuarea cea mai tare şi dă albului un atac puternic.

Negrul poate obţine un mic avantaj prin **7... Dh4:g4 8. Ce5:g4 d7—d5 9. Cg4—e3** (s-a recomandat aici şi 9. Ce5 f6 10. Nf4 şi dacă 10... Ng7 sau 10... Ce7 atunci 11. ed cu o poziţie bună de atac pentru figura sacrificată) **9... d5:e4 10. h2:g3 Cb8—c6** (E. A. Schmidt) şi poziţia negrului este ceva mai favorabilă.

8. Dg4:h4 **g2:h1D**
9. Cb1—c3! ...

La această poziţie se ajunge şi în gambitul precedent. Este foarte greu pentru negru să respingă atacul adversarului.

Mai slab este 9. Dh5 D:e4+ 10. Ne2 Ne7 11. D:f7+ Rd8 12. Nc5 c6 cu şanse mai bune pentru negru.

9... **Cb8—c6**

După această mutare negrul nu poate spera la mai mult decît egalarea jocului; mai simplu pare a fi 9... d7—d6 (albul ameninţa, de exemplu, după 9... Ne7, cu cîştigul damei prin 10. Df2 f6 11. Cf3 iar dacă 9... Dg1 poate urma 10. Cd5 Nd6 11. Ne3 Dg7 12. Cc4!) **10. Ce5:f7 Nf8—e7** (sau 10... R:f7 11. Dh5+ Rg7 12. Rf2!) **11. Dh4—h5 Cg8—f6 12. Cf7:d6+ Re8—d8** şi acum albul nu are nimic mai bun decît şah etern prin 13. Cf7+, etc.

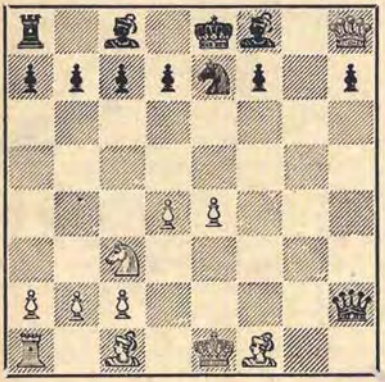
10. Dh4—h5 ...

Dacă 10. Cd5 atunci negrul se apără cu 10... Nd6.

10... **Cc6:e5**

Nu este mai bine nici 10.. Ne7 11. D:f7+ Rd8 12. Ng5 şi nici 10... Cd8 11. Ng5 cu avantaj pentru alb.

11. Dh5:e5+ Cg8—e7
12. De5:h8 Dh1:h2



E. A. Schmidt continuă cu 13. Ne3 Dg3+ 14. Rd2 Dg7 15. D:g7 N:g7 16. Cb5 Rd8 17. Nc4 a6 18. Cc3 şi consideră poziţia albului ca mai bună, deşi a pierdut un pion. Totuşi, această variantă nu este hotărîtoare pentru aprecierea acestui gambit, întrucît la mutarea 7-a negrul poate juca mai tare 7... D:g4 obţinînd astfel un mic avantaj.

Cu aceasta terminăm studiul variantelor în care negrul se apără cu mutarea 3... g5.

Din analizele de mai sus rezultă că mutarea 3... g5, deşi este acceptabilă, slăbeşte totuşi considerabil poziţia regelui negru şi în multe cazuri permite albului un atac primejdios, pentru respingerea căruia negrul trebuie să opună o apărare cît mai atentă şi să aibă cunoştinţe teoretice vaste.

De aceea în concursurile moderne apărarea cu mutarea 3... g5 nu se mai foloseşte. În puţinele partide unde se mai întîlneşte gambitul regelui acceptat predomină sistemele de apărare cu mutările 3... Cf6 şi 3... d5, cu ajutorul cărora negrul caută să rezolve problema apărării pe o cale poziţională.

Să examinăm acum aceste sisteme.

II

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3)

3... Cg8—f6

Una dintre cele mai răspîndite apărări în practica concursurilor moderne. Negrul evită complicaţiile posibile după 3.. g5 şi obţine un joc acceptabil.

4. e4—e5 ...

După 4. Cc3 d5 5. ed se ajunge la o poziţie din varianta cu mutarea 3... d5 care se studiază în subîmpărţirea III. Dacă albul vrea să evite aceasta şi în loc de 5. ed joacă 5. e5 atunci negrul obţine un joc excelent prin 5... Ce4!, de exemplu: 6. d3 C:c3 7. bc g5 8. d4 g4 9. Cg1 Dh4+ 10. Re2 Nh6 sau 6. Ne2 g5 7. 0—0 Cc6 — în ambele cazuri cu avantaj pentru negru.

4... Cf6—h5

Negrul îşi apără pionul f4 însă îşi aşează calul pe un cîmp marginal nefavorabil şi în multe variante acest fapt dă posibilitate albului de a crea complicaţii foarte periculoase. Mutarea din text, şi deci întreaga variantă, poate fi considerată satisfăcătoare sau nu în funcţie de reuşita albului de a folosi poziţia nefavorabilă a calului negru din h5.

A

5. Dd1—e2

O altă continuare care se folosește adeseori este **5. d2—d4** și se studiază în rubrica **B.**

In trecut, foarte des se juca **5. Nf1—e2 d7—d6 6. 0—0 d6:e5** (varianta 6... g5 7. C:g5 este în avantajul albului) **7. Cf3:e5 Nf8—c5+ 8. Rg1—h1 Ch5—f6 9. Ce5—d3 Nc5—b6 10. Cd3:f4 0—0** cu o poziție aproximativ egală (Cigorin-Marco, Viena, 1903) însă negrul poate juca mai tare **5... g7—g5!** întărind definitiv pionul f4 și cu continuarea posibilă **6. 0—0** (după Nenarokov variantele 6. C:g5 D:g5! 7. N:h5 D:g2 8. Df3 D:f3 9. N:f3 Cc6! sau chiar 8. Nf3 Dg5 9. d4 d6 sînt în favoarea negrului) **6... Th8—g8 7. d2—d4 d7—d5 8. e5:d6 Nf8:d6 9. Cb1—c3 Cb8—c6**, etc., cu avantaj pentru negru — Auerbah-Freiman, 1912.

După **5. Nf1—e2** este pe deplin posibil și **5... d7—d5** la care albul răspunde cu **6. d4.** Acum nu mai este bine **6... g5** care dă albului avantaj după **7. C:g5 D:g5 8. N:h5 D:g2 9. Nf3.**

Este posibil și **5... g7—g6** care într-o partidă din meciul Cigorin-Steinitz, 1892, după **6. d4 Ng7 7. 0—0** (sacrificiul **7. g4 fg** duce la un rezultat neclar) **7... d6 8. Cc3 0—0** a dat negrului un joc acceptabil.

5... Nf8—e7

Pentru negru dezvoltarea este îngreuiată deoarece, de exemplu, după **5... d6** sau **5... d5** se pierde o figură prin **6. ed+ Ne6 7. Db5+** și **D:h5.** Pe lîngă aceasta albul amenință **6. d4** cu o întărire decisivă a presiunii în centru și pe flancul regelui.

La fel ca și mutarea din text se poate lua în considerare și ideea lui Alehin **5... c5,** la care albul poate răspunde **6. Cc3** și acum **6... d5** iarăși nu este bine din cauza **7. ed+ Ne6 8. d4.**

6. d2—d4 0—0

Slab este **6... Ne7—h4+** din cauza **7. Re1—d1!** de exemplu: **7... 0—0 8. g2—g4! f4:g3 9. De2—g2** (după **9. De4** negrul se poate apăra prin **9... g2 10. N:g2 Ne7) 9... Nh4—e7 10. h2:g3** și albul a obținut repede o poziție cîștigată — Randviir-Tepaks, Tallin, 1946.

7. g2—g4! ...

Ideea manevrei începute cu mutarea 5-a. Albul nu mai putea amîna această înaintare, deoarece negrul amenința **7... d6** sau **7... d5** obținînd un joc bun.

Lupta devine acum extrem de ascuțită, iar șansele adversarilor sînt foarte greu de apreciat.

7... f4:g3
8. De2—g2 ...

Intr-o partidă Keres-Alehin, unde această variantă s-a jucat pentru prima oară, albul a continuat mai slab prin **8. Cc3** și după **8... d5 9. Nd2 Cc6 10. 0—0—0 Ng4** a ajuns într-o poziție mai rea.

Mutarea din text este mult mai tare și pune pe negru în fața unei apărări foarte grele.

Probabil că este prea riscant sacrificiul **8. hg C:g3 9. Dh2 C:h1 10. Nd3** cu scopul ca după **10... g6** să joace **11.**

Nh6 urmat de Cbd2 şi 0—0—0. Pentru negru cel mai bine este 10... f5! pentru ca numai după 11. ef să joace 11... g6; dacă acum, conform analizelor lui Rozenfeld, 12. N:g6 hg 13. Cg5 atunci nu 13... Tf7 14. C:f7 ci mai tare 13... Nb4+! 14. Rd1 Cf2+! sau 14. c3 Te8+ urmat de 15... D:f6 cu avantaj clar pentru negru. De aceea albul trebuie să continue cu 11. Nc4+ Rh8 12. Cc3, însă este problematic dacă atacul lui compensează materialul sacrificat.

8... d7—d6

Fără îndoială, răspunsul cel mai tare, deoarece ameninţarea h2:g3 provoacă mutarea forţată, de apărare, Nc8—g4.

Slab este 8... gh din cauza 9. T:h2, însă şi 8... Nh4 9. hg N:g3+ 10. Rd1 dă albului un avantaj clar.

9. h2:g3 Nc8—g4
10. Cf3—h2 ...

Poziţia la care s-a ajuns cere din partea albului un joc extrem de activ. Dacă, de exemplu, 10. Ne3 atunci iniţiativa trece de partea negrului prin 10... Cc6 11. Cc3 de 12. d5 Cb4 13. C:e5 Dc8 14. Rd2 Df5 etc., — Randviir-Toluş, Tallin, 1945.

Aprecierea poziţiei obţinute este determinantă pentru acceptarea sau respingerea întregii variante, care începe cu mutarea 5. De2.

Dacă negrul efectuează retragerea **10... Ng4—d7** atunci albul prin 11. Ch2—f3 forţează repetarea de mutări, totuşi de considerat este şi continuarea atacului prin 11. Nf1—d3.

Cele mai primejdioase continuări pentru alb sînt: 10... Dc8 şi 10... C:g3 care se studiază mai jos:

1) **10... Dd8—c8 11. Ch2:g4 Dc8:g4 12. Nf1—e2 Dg4:g3+ 13. Dg2—f2!** (la 13. Rf1 urmează 13... Nh4! 14. Nd2 Cf4) **13... Dg3:f2+ 14. Re1:f2 d6:e5** (şi 14... g6 15. N:h5 gh 16. Nh6 dă albului o presiune puternică) **15. d4:e5 Ne7—c5+ 16. Rf2—g2 Cb8—c6 17. Th1:h5** şi figura albului valorează aici mai mult decît pionii liberi ai negrului;

2) **10... Ch5:g3 11. Th1—g1!** (în partida Gusev-Scerbakov, Lvov, 1949, albul a continuat slab 11. C:g4 C:h1 12. D:h1 şi după 12... de a ajuns rapid în dezavantaj) **11... Ng4—c8** (Rozenfeld, după ale cărui analize continuăm, consideră că celelalte retrageri ale nebunului sînt nefavorabile pentru negru, de exemplu: 11... Nf5 12. Nf4 Ch5 13. Ne2 sau 11... Nh5 12. Nf4 Cf5 12. Nd3 — în ambele cazuri cu cîştig de figură; rău este şi 11... h5 12. C:g4 hg 13. N:f4 urmat de 14. D:g4 cu un atac puternic) **12. Nc1—f4 Cg3—f5 13. Nf1—d3 g7—g6 14. Ch2—g4** cu foarte bune şanse de atac.

B

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 Cg8—f6 4. e4—e5 Cf6—h5)

5. d2—d4 ...

Încercarea 5. Cb1—c3 duce, de obicei, la aceeaşi variantă ca şi mutarea din text, deoarece negrul răspunde 5... d7—d5. Însă după 5... **d7—d6** în locul trecerii în varianta principală prin 6. d4 albul poate juca şi **6. Nf1—c4**, de exemplu: **6... Cb8—c6** (continuarea 6... de? a dus în partida Efimov-Bron-

ştein, 1942, după 7. C:e5? Dh4+ 8. Rf1 Ne6! 9. N:e6? Cg3+ 10. Rg1 Nc5+ 11. d4 N:d4+! 12. D:d4 Ce2+, etc., la cîştig frumos pentru negru, dar albul poate juca mai bine; cel mai simplu este 7. N:f7+! R:f7 8. C:e5+ urmat de 9. D:h5 cu avantaj pentru alb) **7. d2—d4 d6:e5 8. Dd1—e2 Nf8—b4 9. d4—d5 Ce6—e7** (Koblenz recomandă 9... 0—0 10. dc e4 cu un atac suficient pentru figura sacrificată dar albul poate juca mai bine 10. 0—0! după care negrul este nevoit totuşi să retragă calul) **10. Cf3:e5** cu un mic avantaj pentru alb.

5... d7—d5

Şi în această situaţie mutarea **5... d7—d6** este îndoielnică deoarece albul continuă cu **6. Cb1—c3** şi dacă acum **6... d6:e5** (mai bine 6... Ng4 sau 6... g5 cu toate că şi în acest caz 7. Nc4 asigură albului un atac bun) atunci urmează **7. Dd1—e2! Nc8—g4 8. De2:e5+ Dd8—e7 9. Cc3—d5 Cb8—c6 10. Cd5:e7 Ce6:e5 11. Cf3:e5 Ng4—e6 12. d4—d5!** cu avantaj pentru alb.

Nefavorabilă pentru negru este continuarea **5... g7—g5 6. g2—g4!** (în partida Bronştein-Kan, al XIV-lea campionat al U.R.S.S., 1945, albul a continuat greşit 6. h4? şi după 6... g4 7. Cg5 d5 8. ed N:d6 9. Nc4 Cg3! a ajuns într-o poziţie clar mai rea. Mai slab decît mutarea din text este şi 6.Nc4 d5 7. ed N:d6 8. N:f7+ R:f7 9. Ce5+ N:e5 10. D:h5+ Rg7 11. de Ne6 sau 8. 0—0 0—0 — în ambele cazuri cu o poziţie acceptabilă pentru negru) **6... f4:g3 7. Cf3:g5!** (albul are o poziţie bună şi după 7. N:g5 Ne7 8. N:e7 D:e7 9. Cc3, însă luarea cu calul este mult mai tare) **7... Cb5—g7 8. Dd1—f3 Dd8—e7 9. Cb1—c3** cu o poziţie cîştigată pentru alb.

6. c2—c4 ...

Continuarea liniştită de dezvoltare **6. Cb1—c3** dă negrului după 6... g7—g5 un joc bun, de exemplu: **7. Nf1—e2** (după 7. Nd3 Cc6 8. 0—0 g4 9. Nb5 gf 10. D:f3 Dh4, în partida Cigorin-Mieses, 1903, negrul a obţinut avantaj clar) **7... g5—g4 8. 0—0 Th8—g8** (acceptarea sacrificiului 8... gf 9. N:f3 Cg7 10. C:d5 dă albului un atac puternic) **9. Cf3—e1 Nf8—h6 10. Ne2—d3 Nc8—e6** (Lovţki-Nyholm, 1912) şi acum în loc de 11. N:h7? Th8, după 11. Ce2 albul putea obţine şanse serioase de egalare.

Aici albul poate să complice jocul prin **6. g2—g3**, de exemplu: **6... f4:g3 7. Cf3—g5 g7—g6 8. Dd1—f3 Nc8—e6** (mai bine, desigur, 8... De7) **9. Cg5:e6 f7:e6 10. h2:g3** şi albul are o suficientă compensaţie pentru pionul sacrificat. Dar negrul nu este obligat să accepte sacrificiul de pion, însă poate juca de exemplu, după Rozenfeld, **6... Nc8—g4 7. g3:f4 Cb8—c6** cu un joc bun.

6... Cb8—c6

De considerat este şi apărarea simplă 6... c6 cu toate că această mutare ia calului un cîmp bun de dezvoltare.

În orice caz, mutarea din text nu dă negrului nici un avantaj.

7. c4:d5 Dd8:d5
8. Cb1—c3 Nf8—b4
9. Re1—f2 ...

Poziţia este aproximativ egală cu toate că negrul are un pion în plus. In partida Reti-Nyholm, 1912, negrul a continuat 9... Nb4:c3 10. b2:c3 Nc8—g4 11. Nf1—e2 0—0 12. Cf3—g5 Ng4:e2 13. Dd1:e2 f7—f6! cu un joc aproximativ egal.

Puternicul centru de pioni şi dezvoltarea mai bună compensează pentru alb pionul pierdut.

III

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3)

3... d7—d5

Această înaintare, prin care negrul renunţă la apărarea pionului f4 şi caută să deschidă centrul pentru un joc animat de figuri este, în momentul de faţă, cea mai răspîndită apărare contra gambitului regelui.

Cu toate că nici aici nu se poate afirma cu deplină convingere care anume din adversari obţine o poziţie mai favorabilă, totuşi apărarea menţionată mai sus are avantajul, în comparaţie cu celelalte studiate mai înainte, că albul este lipsit de posibilitatea de a complica jocul prea mult.

4. e4:d5 ...

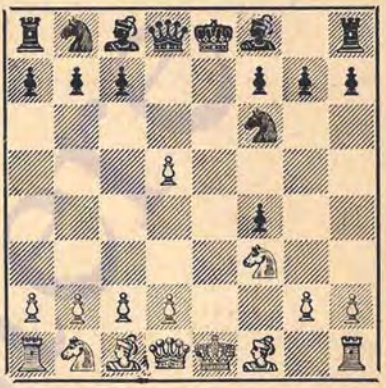
Slab este 4. e5 g5 şi negrul obţine mare avantaj după 5. h3 Ch6 6. d4 Cf5.

4... Cg8—f6

Numai această mutare justifică înaintarea precedentă a negrului.

Din considerente poziţionale generale este slabă continuarea 4... D:d5 din cauza Cc3, iar după 5... De6+ albul poate juca fie simplu 6. Ne2 Nd6 7. 0—0 Ce7 8. d4 0—0 9. Cg5 (Solnţev-Kamişov, Moscova, 1946), fie mai energic 6. Rf2 Db6+ 7. d4 Cf6 8. Nb5+ urmat de Te1+ cu avantaj clar.

Nu este recomandabil 4... g5 din cauza 5. De2+, iar apărarea 4... Nd6 din cauza 5. d4 urmat de c2—c4 de asemenea dă un joc mai bun pentru alb din cauza poziţiei nestabile a nebunului negru din d6.



A

5. c2—c4 ...

O mutare care este la modă în ultimul timp şi care oferă albului şanse mai bune decît mutarea obişnuită 5. Cc3, care se studiază în rubrica **B**.

Alte continuări nu crează dificultăţi pentru negru, de exemplu:

1) 5. **Nf1—b5+ Cb8—d7** (la 5... c6 6. dc bc 7. Nc4 Nd6 prin 8. De2+ albul forţează schimbul damelor: 8... De7 9. D:e7+ R:e7 şi după 10. d4 obţine avantaj, ca într-o partidă a lui Nimzovici din 1934; dacă însă negrul joacă 5... c6 6. dc C:c6 7. d4 Da5+ 8. Cc3 Nb4 atunci după 9. 0—0 N:c3 10. De2+ urmat de bc albul are un joc ceva mai bun; o poziţie cam egală se obţine şi după continuarea 5... Nd7 6. Nc4 Nd6 7. 0—0 0—0, însă de considerat este şi posibilitatea 5... De7+) 6. 0—0 (este slabă mutarea 6. c4 din cauza interesantei continuări

indicate de Bronştein: 6... a6 7. Na4 Nd5 8. d4 b5 9. cb 0—0! cu avantaj pentru negru) 6... **Cf6:d5 7. c2—c4** (mai bine decît 7. d4 la care negrul răspunde nu 7... Ne7 8. Cc3 Ce3? 9. N:e3 fe !0. Ce5 0—0 11. C:f7!, etc., ci întîi 7... c6 şi abia apoi Ne7) 7... **Cd5—f6** (pentru negru este mai bine să accepte complicaţiile care survin după 7... Cb6 8. Te1+ Ne7 9. c5 c6! 10. cb cb deoarece după mutarea din text albul îşi recîştigă pionul păstrînd avantaj poziţional) 8. **d2—d4 Nf8—e7** (într-o partidă din 1946 negrul a continuat 8... c6 9. Na4 Nd6 la care albul în loc de 10. De2+ De7, a fost nevoit să continue cu 10. Te1+ Rf8 11. Cc3, cu compensaţie suficientă pentru un pion) 9. **Nc1:f4** şi albul are avantaj — Bronştein-Ragozin, Stockholm, 1948;

2) 5. **Nf1—e4 Nf8—d6** (mai slab este 5... C:d5 6. N:d5 D:d5 7. Cc3 urmat de d2—d4 cu un mare avantaj de dezvoltare pentru alb) 6. **0—0 0—0 7. d2—d4** şi poziţia este aproximativ egală.

Slab este imediat 5. **d2—d4** Cf6:d5 deoarece cîmpul e6 nu este apărat.

Nici după 5. **Nf1—e2** Cf6:d5 6. 0—0 negrul nu are greutăţi.

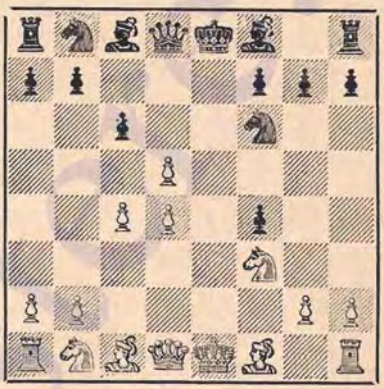
5... c7—c6

Negrul trebuie să înceapă imediat subminarea puternicului centru de pioni al albului şi mutarea din text este cel mai bun mijloc pentru atingerea acestui scop.

De considerat şi 5... b7—b5 care însă nu a fost suficient verificat în practică. Într-o partidă din meciul Kramer-Euwe, 1940, albul a continuat cu 6. d4 Nb4+ 7. Cc3 0—0 8. N:f4 Te8+ 9. Ne2 bc 10. 0—0 şi a obţinut un joc bun cu şanse de atac, dar este de considerat şi 6. Cc3 bc 7. N:c4 urmat de 0—0 şi d2—d4.

6. d2—d4 ...

Nu însă 6. dc C:c6 7. d4 din cauza 7... Ng4 şi pentru materialul sacrificat negrul obţine un atac puternic, de exemplu: 8. d5 N:f3 9. gf (sau 9. D:f3 Cd4 10. Dd3 Nc5 urmat de 0—0) 9... Nb4+ 10. Nd2 0—0! 11. dc Te8+ 12. Ne2 Ce4! şi negrul are un atac decisiv.



6... Nf8—b4+

Mai precis decît 6... **c6:d5** la care albul are un răspuns tare 7. **c4—c5!** Dacă acum 7... b6 8. b4 a5 atunci 9. Ce5 ab 10. Nb5+ cu avantaj pentru alb (Pachmann în loc de 9... ab joacă 9... Nd7 10. C:d7 D:d7 şi acordă preferinţă poziţiei negrului, însă este problematic dacă după 11. Cc3! această părere este corectă); iar dacă 7... **Ne7** 8. N:f4 0—0 atunci 9. Cc3 b6 10. b4 şi după 10... a5 albul poate juca tare 11. Ca4 Cfd7 12. Nb5 cu avantaj evident.

La 6... cd poate urma şi 7. N:f4 trecînd în varianta principală care se studiază.

7. Cb1—c3 c6:d5

Într-o partidă din meciul Kramer-Euwe, 1940, negrul a continuat cu 7...

0—0 8. N:f4 Te8+ 9. Ce5 Ce4? (mai bine 9... cd) după care 10. Dc2 cd 11. cd Da5 12. Nd3! a asigurat albului avantaj.

Prin şahul pe b4 negrul nu mai dă albului posibilitatea de a juca c4—c5, îndreptînd mersul jocului pe căile obişnuite.

8. Nc1:f4 ...

Incercarea 8. Nd3 pentru ca la 8... 0—0 să joace 9. 0—0 şi abia după aceea să bată pe f4 permite negrului să egaleze jocul fără nici o greutate prin 8... dc 9. N:c4 Cd5 — Luik-Rud. Pruun, Tallin, 1949.

8... **0—0**

9. Nf1—d3 ...

Sacrificiul de pion 9. Ne2 dc 10. 0—0 N:c3 11. bc Ne6 este îndoielnic deoarece, luînd sub controlul său punctul d5, negrul obţine un joc excelent.

9... **Tf8—e8+**

10. Nf4—e5 **Cb8—c6**

In partida Reti-Duras, 1912, negrul a jucat mai slab 10... Ne6 şi după 11. c5! a ajuns în poziţie grea: 11... Cg4 12. 0—0! N:c3 13. bc Ce3 14. N:h7+ Rh8 15. Dd2! C:f1 16. Dh6 f6 17. Dh5 cu un atac victorios pentru alb.

Mutarea din text este mult mai tare.

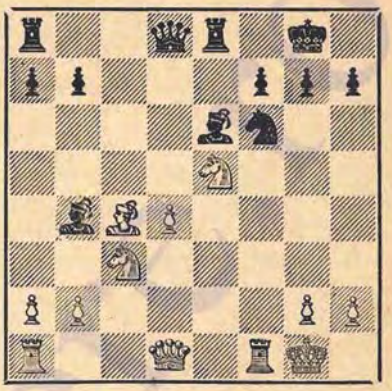
11. 0—0 **Cc6:e5**

12. Cf3:e5 ...

De considerat este aici şi 12. de cu scopul ca după 12... N:c3 13. bc Cg4 să obţină un atac primejdios prin sacrificiul calităţii 14. cd Ce3 15. Dd2 C:f1 16. T:f1. însă negrul joacă mai tare 12... dc şi obţine astfel mai bune şanse de apărare decît după mutarea din text.

12... **d5:c4**

13. Nd3:c4 **Nc8—e6**



Albul are un mic avantaj de spaţiu, însă la o apărare atentă negrul poate să egaleze jocul fără mare greutate.

B

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 d7—d5 4. e4:d5 Cg8—f6)

5. Cb1—c3 ...

Această mutare a fost mult timp cea mai des întrebuinţată însă dă mai puţine şanse decît 5. c4 (studiată mai sus).

5... **Cf6:d5**

O mutare bună pentru negru este şi **5... Nf8—d6** pentru a răspunde la 6. Ne2 cu 6... 0—0 7. 0—0 Cbd7 şi Cb6. Dacă însă în loc de 6. Ne2 albul joacă 6. Nb5+ negrul poate juca fie 6... Cbd7 fie 6... c6 7. dc bc deoarece 8. De2+ este foarte periculoasă pentru alb din cauza 8... Rd7!.

Este posibil şi 5... Nf8—b4, de exemplu: 6. **Nf1—c4** (la 6. Nb5+ c6 7. dc poate urma 7... 0—0! cu o poziţie puternică de atac) **6... 0—0 7. 0—0** şi acum, în loc de **7... Cbd7** 8. d3 Cb6 9. N:f4 Cf:d5 10. C:d5 C:d5 11. Ng5 (Cigorin-Schlechter, 1906) unde albul

după 11... Ne7 a obținut avantaj cu 12. Dd2 — negrul poate să joace în stil de gambit 7... c6 8. dc C:c6 9. d4 N:c3 10. bc Dc7 cu șanse bune de atac pentru pionul sacrificat.

Nefavorabilă pentru negru este încercarea 5... c6, deoarece albul răspunde 6. d4 C:d5 (fără îndoială, mai tare este 6... Nd6) 7. C:d5 D:d5 8. c4 cu avantaj — Reti-Grünfeld, 1918.

6. Cc3:d5 ...

Acum albul nu mai poate să se dezvolte în liniște, deoarece după 6. Nc4 C:c3 7. bc Nd6 sau 6. Ne2 C:c3 7. bc Nd6 8. d4 0—0 9. 0—0 Cc6 10. c4 b6, etc. negrul obține avantaj.

Este insuficientă pentru alb și încercarea 6. Nb5+ c6 7. De2+ Ne6 8. Nc4 Ne7 9. C:d5 cd 10. Nb5+ Cc6 cu avantaj pentru negru — Rubinstein-Tarrasch, 1924.

6... Dd8:d5
7. d2—d4 Nf8—e7

In acest mod negrul apără indirect pionul f4 (8. N:f4? De4+) și pregătește g7—g5 cu o periculoasă concentrare a forțelor pe flancul regelui.

Alte apărări sînt mai slabe și dau albului avantaj. Să studiem cele mai importante dintre ele:

1) 7... Nc8—g4 8. Nc1:f4 Cb8—c6 9. Nf4:c7! (într-o partidă din meciul Cigorin-Tarrasch, 1893, albul a jucat mai slab 9. Ne2 0—0—0 10. c3 după care a întîmpinat multe dificultăți; în aparență baterea 9. N:c7 este periculoasă) 9... Re8—d7 (sau 9... N:f3 10. D:f3 D:f3 11. gf Tc8 12. Nf4 C:d4 13. 0—0—0! cu avantaj net pentru alb) 10. Nc7—g3 Ta8—e8+ (greșit este 10... C:d4? din cauza 11. Ce5+!) 11. Re1—f2 Rd7—c8 12. c2—c3 cu avantaj pentru alb;

2) 7... Nf8—d6 8. c2—c4 Dd5—e6+ (după 8... De4+ 9. Rf2 Nf5 10. c5 Ne7 11. Nb5+ c6 12. Nc4 albul obține un avantaj clar) 9. Re1—f2 De6—f6 (sau 9... c5 10. Nd3 Dh6 11. Te1+ Rf8 12. De2 și albul are avantaj) 10. c4—c5 Nd6—e7 11. Dd1—d2 g7—g5 (și după 11... 0—0 12. D:f4 albul stă mai bine) 12. h2—h4 (de considerat este și 12. b4) 12... h7—h6 (mai bine este imediat 12... g4 13. Ce5 N:c5 14. dc urmat de D:f4 cu o poziție tăioasă, însă nici decum nefavorabilă albului) 13. b2—b4! și poziția albului este de preferat — Liublinski-Poliak, Moscova, 1949.

8. c2—c4 ...

Dezvoltarea liniștită 8. Nd3 ca în partida Rubinstein-Yates, 1922, dă negrului după 8... g5 9. De2 Nf5 10. N:f5 D:f5 11. g4 Dd7! un avantaj evident; acum 12. C:g5 Cc6 13. c3 0—0—0 ar fi dat negrului un atac decisiv.

Merge și 8. Ne2 g5 9. 0—0 cu oarecare șanse de atac pentru pionul sacrificat.

8... Dd5—e4+

Dacă 8... Dd6 continuarea 9. De2! dă albului avantaj, de exemplu: 9... 0—0 10. c5 Df6 11. De4 Te8 12. Nd3 g6 13. 0—0 Nf5 14. D:b7 N:d3 15. D:a8 N:f1 16. R:f1.

In partida Korcinoi-Borisenko, Tula, 1950, după 8... Dd6, albul a jucat slab 9. c5 Df6 10. Nb5+ c6 11. Ne2 Ne6 și negrul a obținut superioritatea datorită stăpînirii cîmpului d5.

Mutarea din text este cea mai uzuală.

9. Re1—f2 ...

Mai tare, fără îndoială, este 9. Nf1—e2 Cb8—c6 10. 0—0 Nc8—f5 11. Tf1—e1 0—0—0 12. Ne2—f1 De4—c2 13. Dd1:c2 Nf5:c2 14. Nc1:f4 Th8—e8 15. d4—d5 cu egalitate — Spielman-Milner Barry, 1938.

Prin mutarea din text albul speră să obțină ceva mai mult decît joc egal, însă se expune numai la pericole.

9... Nc8—f5

10. c4—c5 ...

Această continuare recomandată de Spielman nu întărește în mod deosebit atacul albului, însă la alte mutări albului îi este greu să găsească continuări convenabile pentru dezvoltarea figurilor de pe flancul regelui.

10... Cb8—c6!

La 10... g5 Spielman a indicat următoarea variantă avantajoasă pentru alb: 11. Nb5+ c6 12. Te1 Dc2+ 13. D:c2 N:c2 14. Nc4 h6 (sau 14... Rf8 15. T:e7 R:e7 16. C:g5) 15. Te2 Nf5 16. N:f4! gf 17. Tae1 Ne6 18. N:e6 fe 19. T:e6 Th7 20. Ch4 Rd8 21. Cg6 Ng5 22. h4 și albul cîștigă.

11. Nf1—b5 ...

Sau 11. Nc4 0—0—0 12. Te1 Dc2+ 13. D:c2 N:c2 14. N:f4 Nf6 și poziția negrului este ceva mai bună din cauza presiunii asupra pionului central al albului.

Prin mutarea din text albul împiedică 11... 0—0—0, la care acum urmează 12. Te1 N:c6 și T:e7 cu cîștig de figură.

11... De4—d5

Poziția negrului este de preferat, deoarece la **12. Te1** urmează 12... Ne4, iar dacă 12. N:f4 0—0—0 13. Ne3 Nf5 14. Da4 Ne4 15. N:c6 D:c6, negrul obține un final mai bun (16. D:a7 N:f3 17. gf N:c4 18. N:d4 T:d4 19. Da8+ Rd7 20. D:h8 D:c5! se termină cu un adevărat dezastru pentru alb); de aceea într-o partidă din 1938 albul a jucat 16. D:c6 N:c6 însă și această variantă a fost insuficientă pentru egalarea jocului.

IV

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3)

3... Nf8—e7

O apărare foarte veche, care a fost considerată un timp îndelungat ca nefavorabilă pentru negru, însă, conform cu noile cercetări, s-a dovedit pe deplin acceptabilă.

Intrucît negrul amenință foarte neplăcut 4... Nh4+ mutarea următoare a albului este, în mod practic, forțată.

4. Nf1—c4 ...

A

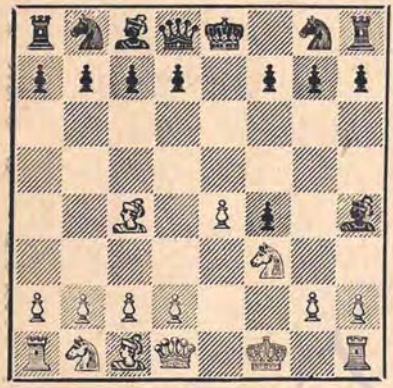
4... Ne7—h4+

Numai acest şah este în dezavantajul negrului şi dă posibilitate albului să obţină avantaj.

Corect este **4... Cg8—f6** care se studiază în rubrica **B** şi care dă negrului un joc pe deplin satisfăcător.

I

5. Re1—f1 ...



In trecut se folosea adesea varianta de gambit **5. g2—g3** care se studiază în rubrica 2. Insă 5. g3 este mai slabă decît mutarea din text şi dă negrului o poziţie cu perspective. După mutarea din text nebunul negru din h4 stă foarte rău şi provoacă negrului destule emoţii.

5... d7—d5

Negrul are la dispoziţie diferite mijloace de apărare însă nici unul din ele nu este suficient pentru egalarea jocului.

Să studiem cele mai importante dintre ele:

1) **5... Nh4—f6 6. e4—e5** (a se vedea comentariul de la mutarea a 8-a a negrului) **6... Nf6—e7 7. d2—d4 d7—d5** (ca rezultat al manevrei Nh4—f6—e7 negrul a determinat pe alb să împingă pionul pe e5 astfel că acum poate realiza înaintarea d7—d5, necesară din punct de vedere poziţional) **8. Nc4—e2 g7—g5** (în locul acestei mutări, 8... f6! este mai tare şi negrul poate spera să egaleze jocul; pentru a evita această posibilitate, în loc de 6. e5 albul trebuie să joace mai bine 6. d2—d4 g7—g5 7. h2—h4 ceea ce ar fi dat un atac primejdios pe flancul regelui atît după 7... g4 8. Ce5 cît şi după 7... h6 8. Ce5) **9. h2—h4 g5—g4 10. Cf3—h2 f4—f3** (sau 10... h5 11. N:f4 N:h4 12. g3 Ng5 13. C:g4) **11. g2:f3 g4—g3 12. Ch2—g4 Ne7:h4 13. Cb1—c3 c7—c5 14. Rf1—g2** şi poziţia albului este mai bună ;

2) **5... d7—d6** (sau 5... Ch6 6. d4 Cg4 7. De2) **6. d2—d4 Nc8—g4 7. Nc1:f4 Dd8—f6** (după 7... Cc6 8. c3 Cf6 9. Cbd2 0—0 10. Dc2 albul stă mai bine) **8. Nf4—e3 Cg8—e7 9. Cb1—d2** urmat de h2—h3 cu avantaj pentru alb.

6. Nc4:d5 Cg8—f6
7. Cb1—c3 Cf6:d5

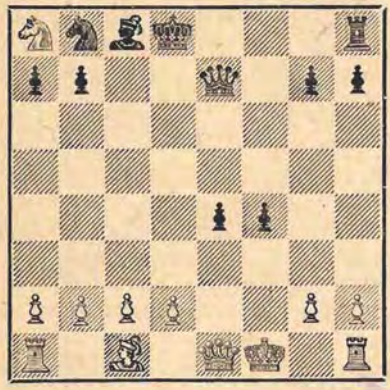
Dacă 7.. 0—0 8. d2—d4 negrul pierde repede pionul f4 după care albul obţine avantaj datorită centrului său puternic de pioni.

Prin mutarea 7... C:d5 negrul începe un contraatac interesant, care însă nu este pe deplin corect.

8. Cc3:d5 f7—f5

Acest sacrificiu de turn dă negrului atac, dar nu suficient pentru egalarea jocului. Evenimentele ce se desfăşoară acum cu repeziciune sînt în avantajul albului.

9.	Cf3:h4	Dd8:h4
10.	Cd5:c7+	Re8—d8
11.	Cc7:a8	f5:e4
12.	Dd1—e1	Dh4—e7



Mult timp această poziție a fost considerată ca avantajoasă pentru negru, deși el are un turn în minus, pînă cînd Lovțki a demonstrat superioritatea albului prin varianta aproape forțată 13. De1—f2 Cb8—c6 14. b2—b4 De7:b4 (se amenință 15. b5 sau 15. Dc5) 15. Df2—h4+ Rd8—d7 (sau 15... Ce7 16. D:f4) 16. Dh4—g4+ Rd7—d8 17. Dg4:g7 cu avantaj clar pentru alb.

2

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 Nf8—e7 4. Nf1—c4 Ne7—h4+)

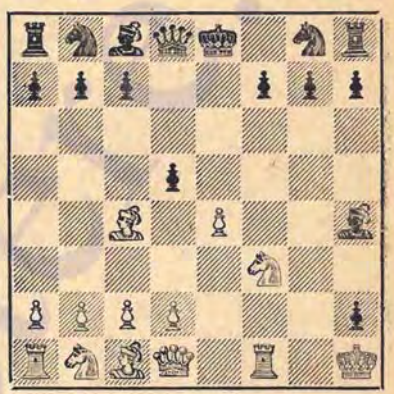
5.	g2—g3	...

Această mutare este mai slabă decît mutarea liniștită 5. Rf1, care însă a fost folosită adesea în trecut. Căutînd să obțină atac, albul sacrifică pe rînd trei pioni de pe flancul regelui, descoperind poziția acestuia; acest lucru însă dă șanse și negrului.

5...		f4:g3
6.	0—0	g3:h2+

Bine este și 6... d7—d5 pentru ca după 7. Nc4:d5 să continue chiar cu 7... Cg8—f6 8. Nd5:f7+ Re8:f7 9. e4—e5 Nc8—h3. Dar, ca răspuns la 6... d5, albul joacă mai bine 7. e4:d5 reușind să obțină o poziție analoagă cu aceea la care se ajunge în varianta principală.

7.	Rg1—h1	d7—d5



Numai prin această înaintare energică negrul poate pune la îndoială corectitudinea sacrificiilor curajoase ale albului.

Alte răspunsuri nu provoacă albului mari greutăți, după cum arată următoarele variante:

1) 7... Cg8—h6 8. d2—d4 d7—d5 9. Nc1:h6 d5:c4 10. Cf3—e5! g7:h6 (de considerat și 10... 0—0) 11. Ce5:f7 Dd8—e7 12. Cf7:h8 De7:e4+ 13. Rh1:h2 Nc8—g4 14. Cb1—c3! cu avantaj pentru alb ;

2) 7... Nh4—f6 8. Cf3—e5! (mai tare decît 8. e5 d5! 9. ef C:f6 10. Nb3 Ce4, etc., cu joc superior pentru negru) 8... Nf6:e5 (mai bine 8... d5 9. N:d5 N:e5 10. Dh5 Dd6 cu oarecari șanse pentru negru de a obține avantaj) 9. Dd1—h5 Dd8—e7 10. Tf1:f7 De7—c5 11. Tf7—f8+ (sau 11. T:g7+ Rd8 12. N:g8 Dd4!) 11... Re8—e7 12. d2—d4 Dc5:d4 (în partida Laza-Ianiș negrul a continuat 12... D:c4 și după 13. De8+ Rd6

14. D:e5+ Rc6 15. Ca3 a fost făcut repede mat) **13. Nc1—g5+ Re7—d6** (sau 13... Cf6 14. N:f6+ gf 15. Df7+ urmat de 16. Cc3! cu avantaj pentru alb) **14. Cb1—d2 Cg8—f6** și acum continuarea **15. Dh5—f7 Cf6:e4!** dă un joc aproximativ egal;

3) **7... d7—d6 8. Nc4:f7+ Re8:f7 9. Cf3—e5+ Re7—e8** (și după 9... Re7 10. Dh5 de 11. D:e5+ Rd7 12. Dd5+ se ajunge la remiză prin șah etern) **10. Dd1—h5+ g7—g6 11. Ce5:g6 h7:g6 12. Dh5:g6+** (este dezavantajoasă pentru alb continuarea 12. D:h8 Ne6 13. Dg7 De7) **12... Re8—d7 13. Dg6—f5+** cu șah etern.

8. e4:d5 ...

După **8. Nc4:d5 Cg8—f6** albul întîmpină mari dificultăți. Dacă **9. Nd5:f7+** Re8:f7 atît 10. Cf3:h4 Th8—f8 urmat de Rf7—g8 cît și 10. e4—e5 Nc8—h3 sînt în avantajul negrului. Dacă însă albul joacă 9. Cf3:h4 atunci poziția care rezultă după 9... Cf6:d5 10. e4:d5 Dd8:h4 11. Dd1—e2+ Re8—d8 12. De2:h2 Dh4:h2 urmat de f7—f6 este de asemenea în avantajul negrului.

La **9. Cb1—c3** continuarea 9... Cf6:d5 10. Cc3:d5 Nc8—g4 dă negrului avantaj.

8... Nh4—f6

Mai slab este **8... Nc8—h3** din cauza 9. Dd1—e2+ și acum atît 9... Dd8—e7 10. Cf3:h4 Nh3:f1 11. De2:e7+ urmat de Nc4:f1 cît și 9... Re8—f8 10. Tf1—d1 dau albului un joc destul de bun.

Mai rea decît mutarea din text este **8... Nh4—e7** 9. Cf3—e5 Cg8—f6 10. d5—d6 cu o poziție puternică de atac pentru alb.

9. d2—d4 Cg8—e7
10. Cf3—g5 ...

La 10. Cb1—c3 urmează 10... Nc8—f5.

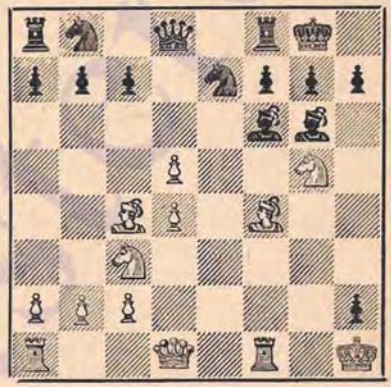
10... Nc8—f5!

Continuările **10... h6?** 11. C:f7 R:f7 12. d6+ sau **10... 0—0** 11. Dh5 N:g5 12. N:g5 dau albului un atac primejdios.

11. Cb1—c3 ...

Acum sacrificiul **11. C:f7** Ne4+ 12. R:h2 R:f7 13. d6+ Cd5 este complet inofensiv pentru negru, iar varianta **11. d6** D:d6 12. N:f7+ Rf8 13. Nb3 h6 produce greutăți numai albului.

11.. Nf5—g6
12. Nc1—f4 0—0



Negrul are un pion în plus (fără a mai socoti pionul h2 care va fi pierdut) iar poziția sa nu are slăbiciuni. Pentru pionul sacrificat albul nu are nici o compensație, cu toate că negrului nu îi va fi așa de ușor să realizeze avantajul material.

B

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Cg1—f3 Nf8—e7 4. Nf1—c4)

4... Cg8—f6!

După această continuare apărarea cu mutarea 3... Ne7 devine din nou acceptabilă și poate constitui una din

cele mai simple răsturnări ale gambitului regelui acceptat.

Albul nu are o mare posibilitate de alegere a răspunsurilor.

5. e4—e5 ...

Negrul nu are nici un fel de dificultăți după continuarea **5.d2—d3** d5 6. ed C:d5 precum și după **5. Dd1—e2** d5.

Complicații foarte interesante, deocamdată încă necercetate în practică, survin după **5. Cb1—c3 Cf6:e4**, de exemplu:

1) **6. 0—0** (după 6. C:e4 d5 negrul stă excelent) **6... Ce4—f6** (șanse bune de atac dă albului 6... C:c3 7. dc 0—0 8. N:f4 d6 9. Dd5 Cc6 10. Dh5, etc) **7. d2—d4 d7—d5 8. Nc4—d3 0—0 9. Nc1: f4 Cb8—c6** și este problematic dacă atacul albului compensează pionul sacrificat ;

2) **6. Cf3—e5 Ce4—d6** (este necesar să fie examinate aici și complicațiile ce survin după 6... d5 sau 6... Nh4+) **7. Nc4—b3 Nc7—h4+** (dacă 7... 0—0 8. 0—0 Cc6 9. d4 albul are pentru pion ceva atac) **8. g2—g3 f4:g3 9. 0—0 g3: h2+ 10. Rg1—h1 Nh4—f6 11. Dd1—h5 6—0 12. d2—d4 Cb8—c6 13. Nc1—e3** cu o poziție foarte tăioasă în care negrul mai are de luptat cu mari dificultăți.

Variantele expuse mai sus sînt extrase din analizele lui Rozenfeld, apărute în revista estonă „Malesport", 1950.

5... **Cf6—g4**

Dacă 5... Ch5 continuarea 6. Cc3 d6 7. d4 urmată de 0—0 dă albului un joc bun.

6. 0—0 ...

La **6. d2—d4** urmează desigur **6...** d7—d5, de exemplu: **7. Nc4—b3** Nh4+ 8. Rf1 b6 cu avantaj pentru negru (o partidă din meciul Kramer-Euwe, 1941) sau **7. Nc4—e2** Ce3 8. N:e3 fe sau, în sfîrșit, 7. e5:d6 N:d6 — în toate cazurile cu joc mai bun pentru negru.

Rău este **6. h2—h3?** din cauza 6... Nh4+ 7. Rf1 Cf2 8. De1 C:h1 urmat de Cg3+.

6... **Cb8—c6**

Această continuare este mai precisă decît imediat **6... d7—d5 7. e5:d6** (în partida Pogrebiski-Lipnițki, Kiev, 1948, la 7. Nb3 a urmat tăios 7... c5 8. h3 h5 iar după 9. hg hg 10. d4 g5 11. Cc3 Ne6 negrul a obținut o poziție mai bună; un răspuns bun la 7. Nb3 este și simplu 7... Cc6 trecînd în varianta principală cu următoarele posibilități:

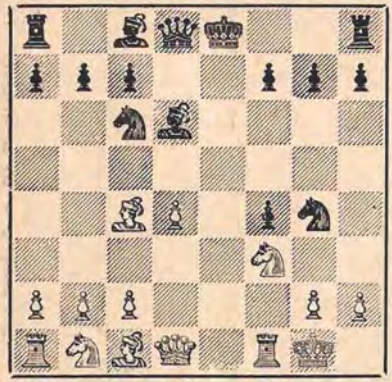
1) **7... Ne7:d6 8. Tf1—e1+ Re8—f8** (rău este desigur 8... Ne7 din cauza 9. d4, etc.) **9. d2—d4 g7—g5** (mai natural pare 9... Cc6) și acum prin **10. h2—h3!** albul putea exploata slăbiciunile flancului regelui negru — Hindre-Rozenfeld, Tallin, 1949. După ce albul a împiedicat rocada negrului, el are o suficientă compensație pentru pionul sacrificat;

2) **7... Dd8:d6 8. d2—d4 0—0 9. Cb1 —c3 Cg4—e3?** (era necesar 9... c6) **10. Nc1:e3 f4:e3** (Bronștein-Koblenz, al XIV-lea campionat al U.R.S.S.. 1945) și acum, în locul mutării din partidă, 11. Dd3, urmată de Tael albul putea obține un avantaj evident prin **11. Cc3 —b5! Dd6—d8** (sau 11... Db6 12. Ce5 Ne6 13. N:e6 fe 14. T:f8+ N:f8 15. Df3 cu atac de mat) **12. Cf3—e5 Ne7—f6** (sau 12... Ne6 13. N:e6 fe 14. T:f8+ urmat de Dg4) **13. Ce5:f7 Tf8:f7 14. Dd1—h5 Dd8—e7 15.Dh5:f7+ De7:f7 16.Nc4:f7+ Rg8:f7 17. Cd5:c7** și albul cîștigă (Boleslavski).

7. d2—d4 **d7—d5**
8. e5:d6 ...

Retragerea 8. Ne2 Ce3 9. N:e3 fe este tot în avantajul negrului.

8... **Ne7:d6**



Negrul are o poziţie excelentă şi şanse bune pentru a-şi valorifica pionul în plus, de exemplu:

1) **9. Cb1—c3 0—0 10. Cc3—e2** (ceva mai bine este 10. Cd5) **10... Cg4—e3 11. Nc1:e3 f4:e3 12. a2—a3** (mai bine 12. Dd3 deşi acum este posibil 12... Ca5) **12... Dd8—f6!** şi negrul este net superior deoarece 13. Ce5 nu merge din cauza 13... Dh6 14. T:f7 Ne6! 15. T:f8+ T:f8 16. Cg4 Dg6 17. Ce3 N:h2+! etc., — Keres-Alatorzev, al XVIII-lea campionat al U.R.S.S., 1950;

2) **9. Tf1—e1+ Cc6—e7 10. h2—h3!** (numai prin această mutare albul obţine şanse pentru un joc acceptabil; continuarea recomandată de Rozenfeld 10. Cc3 0—0 11. h3 Cf6 12. Ce5 dă negrului după 12... Cg6! 13. Df3 N:e5 14. de Dd4+ 15. Df2 D:c4 16. ef Nf5 sau 13. Nd3 Cd7! 14. N:g6 fg un joc mai bun) **10... Cg4—f6** (la 10... Ce3 11. N:e3 fe urmează 12. Cg5!) **11. Cf3—e5 Nd6:e5** (desigur, continuarea 11... 0—0 12. N:f4 este în avantajul albului) **12. d4:e5 Dd8:d1 13. Te1:d1 Cf6—h5 14. Cb1—c3** cu o compensaţie suficientă pentru pionul sacrificat.

Varianta 4... Cf6 necesită încă verificări în practică pentru a se putea face o apreciere definitivă asupra ei.

V

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3.Cg1—f3)

3... **h7—h6**

Această apărare nu are o valoare independentă deoarece duce, de obicei, la variantele studiate **I, B, 2 a** sau **b**. Ideea mutării 3... h6 se poate rezuma la următoarele : prin răspunsul imediat 3... g5 negrul nu poate forţa trecerea în apărările indicate mai sus dacă albul continuă cu 4. h4; prin 3... h6 negrul apără îndeajuns cîmpul g5 şi ameninţă după g7—g5 şi Ng7 să treacă în apărarea **I, B, 2**. Dat fiind însă caracterul pasiv al acestei mutări, este foarte problematic dacă ea poate constitui o apărare eficace împotriva gambitului regelui.

4. **d2—d4** ...

După 4. Nc4 g5 albul ar fi putut să treacă în varianta I, B, 2 a (5. h4 Ng7) sau I, B, 2. b (5. 0—0 Ng7) dar după acestea negrul are interesante posibilități de apărare. De asemenea încercarea de atac 5. Ce5 Th7 nu este primejdioasă pentru negru.

Incercarea de a împiedica mutarea 4... g5 prin 4. h4 este slabă, deoarece după 4... Cf6 urmat de Ch5 negrul are avantaj evident.

4...	g7—g5
5. h2—h4	...

După 5. Nc4 Ng7 6. 0—0 d6 se ajunge la o poziție care survine în varianta I, B, 2, b. Pentru a profita de mutarea 3-a pasivă a negrului, în mod obligatoriu albul trebuie să înceapă operațiuni pe flancul regelui, chiar cu prețul unor sacrificii noi. Spielman a propus 5. g3 fg 6. hg cu o poziție bună de atac pentru pionul sacrificat. Insă luarea 5... fg nu este obligatorie pentru negru, el putînd continua cu 5... Ng7 și dacă 6. gf atunci 6... g4 urmat de Dh4+.

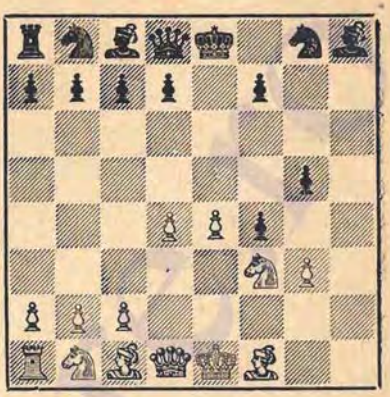
5...	Nf8—g7
6. h4:g5	...

Incercarea 6. g3 g4 7. Ch2 fg 8. C:g4, ca în partida prin corespondență Spielman — un cerc de șah, 1941, ar da negrului jocul cel mai bun datorită puternicului pion g3; de altfel și varianta 8. D:g4 gh 9. D:g7 D:h4+ 10. Rd1 Df6 este îndoielnică pentru alb.

Dacă albul nu vrea, după 6. Nc4, să intre în varianta I, B, 2 mutarea din text este singura continuare a atacului.

6...	h6:g5
7. Th1:h8	Ng7:h8
8. g2—g3!	...

O încheiere logică a schimburilor precedente, care pune negrului probleme mai grele decît după 6. g3.



S-a ajuns la o poziție care nu s-a mai întîlnit în practica serioasă a concursurilor decît foarte rar. Este clar că după 8... fg 9. N:g5 sau chiar 9. C:g5 albul are un joc excelent. Dacă însă 8... g4 atunci 9. Ch2 fg 10. D:g4 și din nou atacul albului este destul de periculos, de exemplu: 10... Rf8 11. D:g3 N:d4 12. Cf3.

De aceea trebuie găsite noi mijloace de apărare pentru negru, de exemplu: 8... d5 pentru ca după 9. gf să joace 9... g4 10. Cg5 f6 iar la 9. ed să răspundă 9... De7+! cu complicații care sînt în avantajul negrului — Tolus Furman, Leningrad, 1948.

Variantele expuse arată că atacul cu schimbul pe coloana „h" și cu mutarea 8. g3 acordă albului oarecari șanse și poate deveni o continuare periculoasă pentru negru ca răspuns la 3... h6.

★

Incheind studiul gambitului calului, ce se obține după 1. e4 e5 2. f4 ef 3. Cf3, trebuie să remarcăm că deși această deschidere a fost supusă foarte multor cercetări teoretice și încercări practice (în special în veacul trecut) nu s-a putut stabili care din apărări este cea mai bună pentru negru. In orice caz apărarea clasică 3... g5 aproape că nu își mai găsește

aplicarea în concursuri, iar sistemele moderne de apărare cu mutările 3... d5, 3... Cf6, 3... Ne7, 3... h6 sînt puțin cercetate, iar teoria lor încă nu este stabilită definitiv. Astfel alegerea apărării este determinată în primul rînd de înclinațiile individuale ale jucătorilor și numai într-o mică măsură se bazează pe concluzii teoretice definitive. Se poate spera însă că în partidele de turneu ale maeștrilor se vor găsi idei noi care vor aduce mai multă claritate în această foarte interesantă parte a teoriei șahului.

www.stere.ro

GAMBITUL NEBUNULUI

1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5:f4
3.	Nf1—c4	...

Albul permite negrului să dea şah pe h4 şi face o mutare de dezvoltare care, în acelaşi timp, eliberează cîmpul f1 pentru regele său şi micşorează efectul şahului.

După cum arată practica albul nu trebuie să se teamă de mutarea 3... Dh4+ deoarece poziţia damei negre, aflată pe un cîmp nefavorabil, legată şi de slăbirea controlului asupra cîmpurilor centrale, este mult mai rea decît pierderea rocadei de către alb.

Neajunsul mutării 3. Nc4 este prematura dezvoltare (pînă la clarif carea intenţiilor negrului) a nebunului f1 şi negrul, jucînd consecvent, poate lua iniţiativa prin înaintarea d7—d5.

Studiul răspunsurilor negrului îl vom începe cu şahul pe h4.

I

3...		**Dd8—h4+**

Acest şah, după cum am arătat mai sus, nu este de temut pentru alb. Prin această mutare negrul îşi îngreuiază, realizarea înaintării d7—d5, în plus fiind nevoit mai tîrziu să piardă un tempo preţios după Cg1—f3. Totuşi faptul că are un pion în plus şi că albul a pierdut rocada îi dau o compensaţie suficientă pentru egalarea jocului.

In afară de 3... Dh4+ negrul mai poate juca 3... **Cb8—c6** (II) 3... **f7—f5** (III), 3... **d7—d5** (IV), 3... **Cg8—f6** (V).

Dintre continuările care se folosesc mai rar putem menţiona următoarele:

1) 3... **Cg8—e7** 4. **Cb1—c3** (dacă 4. Dh5 atunci negrul nu trebuie să joace 4... Cg6 din cauza 5. Cf3 De7 6. d4 Cc6 7. Cc3 cu un joc bun pentru alb, ca în partida Ianovski-Steinitz, 1898, ci mai bine, după Cigorin, 4... d5) 4... **c7—c6** 5. **Dd1—e2** (mai slab este 5. d4 d5 6. ed cd 7. Nb5+ Cbc6 8. N:f4 Cg6) 5... **Ce7—g6** 6. **h2—h4** (continuarea 6.

Cf3 b5 7. Nb3 b4 8. Cd1 Na5 9. d3 Nc5 10. h4, ca în partida Ianovski-Steinitz, 1898, este de asemenea în avantajul albului) 6... **h7—h5** (sau 6... C:h4 7.Dh5 Cg6 8. Cf3 cu un atac puternic) **7. Cg1—f3 Nf8—e7 8. d2—d4 d7—d6 9. g2—g3!** cu avantaj pentru alb;

2) 3... **b7—b5** (un sacrificiu insuficient pentru egalarea jocului) **4. Nc4:b5 Dd8—h4+** (după 4... c6 5. Nc4 d5 6. ed Dh4+ 7. Rf1 f3 8. d4 fg+ 9. R:g2 Nd6 10. Cc3 albul are avantaj) **5. Re1—f1 f7—f5** (de asemenea 5... Cf6 6.Cf3 Dh6 7. d3 Ch5 8. Ch4 cum s-a jucat în cunoscuta partidă Andersen-Kieseritzky, 1851, dă albului avantaj) **6. Cb1—c3 c7—c6 7. Nb5—a4 f5:e4 8. Cc3:e4 Cg8—f6 9. Cg1—f3 Dh4—h6 10. Dd1—e1** cu avantaj pentru alb.

3. Foarte slab este 3... g5 4. h4 g4 5. d4 și albul obține repede avantaj pe flancul regelui.

4. Re1—f1 g7—g5

Aici negrul poate juca mai bine **4... d5** sau **4... f5**; survine o poziție asemănătoare cu acelea la care se ajunge prin aplicarea acestor apărări încă la mutarea 3-a (ele se studiază în subîmpărțirile corespunzătoare).

Dintre alte continuări să studiem următoarele:

1) **4... Cb8—c6 5. d2—d4** (este posibil și 5. Cf3 Dh5 6. d4 g5 7. h4 Ng7 8. Cc3 h6 9. e5 Cge7 10. Rg1 Dg6 11. Nd3 f5 cu un joc aproximativ egal) **5... g7—g5 6. Cb1—c3 Cg8—e7** (după 6... Ng7 7. Cf3 Dh5 continuarea cea mai tare de atac pentru alb este 8. Cd5 Rd8 9. Ne2 Dg6 10. C:g5! D:g5 11. N:f4 cu avantaj clar; și 9. h4 C:d4 10.Rf2! C:f3 11. hg! într-o partidă din meciul Cigorin-Schmidt, 1879, a dat albului avantaj; într-o altă partidă din acest meci, în loc de Cd5 albul a continuat cu 8. h4 și după 8... h6 9. e5 Cge7 10. Rg1 g4 11. Ch2 a ajuns din nou în avantaj, însă această variantă este mai slabă deoarece la mutarea 10-a negrul poate juca Dg6 11. Nd3 f5 obținînd joc egal; la avantaj pentru alb duce și 6... d6 7. Cf3 Dh5 8. Cd5 Rd8 9. h4) **7. g2—g3** (și 7. e5 este o continuare tare) **7... f4:g3 8. Rf1—g2 d7—d5** (sau 8... g4 9. Df1 Dh5 10. Cb5) **9. h2:g3 Dh4—g4 10. Dd1:g4 Nc8:g4 11. e4:d5 Cc6:d4 12. Nc1:g5** cu avantaj pentru alb;

2) **4... Cg8—f6** (slab este 4... Nc5 5. d4 Nb6 6. Cf3 sau 4... Df6 5. Cc3 Ce7 6. d4 d6 7. Cf3 — în ambele cazuri cu o superioritate evidentă pentru alb) **5. Cg1—f3 Dh4—h5** (ceva mai bine este 5... Dh6 6. Cc3 Ne7 7. d4 0—0) **6. Dd1—e1!** (slab este 6. d4 d5! 7. ed Nd6 sau 6. e5 Ce4 cu amenințarea Cg3+) **6... d7—d6** (după 6... Cc6 este neplăcut 7. e5 de exemplu: 7... Cg8 8. Cc3 g5 9. Cd5 Rd8 10. d4 cu avantaj net pentru alb; dacă 6... h6 7. d4 g5 urmează 8. Ce5) **7. e4—e5 d6:e5 8. Cf3:e5 Nc8—e6 9. Ce5:f7 Dh5:f7 10. Nc4:e6 Df7—e7 11. Ne6—c8!** cu avantaj evident pentru alb;

3) **4... d7—d6 5. d2—d4** (dacă 5. Cf3 negrul poate juca 5... Ng4 egalînd jocul după 6. d4 g5 7. Cc3 N:f3 8. D:f3 Ce7 9. g3 Dh3+ 10. Rf2 Cbc8) **5... Nc8—g4** (de considerat este și 5... Ne6) **6. Dd1—d3 Cb8—c6 7. Nc4—b5** (sacrificiul 7. N:f7+ R:f7 8. Db3+ Rg6 9. D:b7 C:d4 10. D:a8 Cf6 dă negrului un atac decisiv; rău este și 7.

N:f4 Df6) 7... **Ng4—d7 8. Cg1—f3 Dh4—h6 9. Cb1—c3 g7—g5 10. d4—d5** cu avantaj pentru alb;

4) Merită atenție și **4. f7—f5**; această mutare poate duce la variantele care survin după 3... f5, însă aici are o valoare independentă, deoarece după 3... f5 cea mai bună continuare pentru alb 4. De2 Dh4+ 5. Rd1 este împiedicată. Pe de altă parte poziția damei negre pe h4 permite albului sau să câștige un tempo prețios prin 5. Cf3 sau să continue cu 5. e5, deoarece răspunsul 5... d5 este imposibil.

5. Cb1—c3 ...

Este posibil și 5. Cf3 însă este mai puțin neplăcut pentru negru care poate retrage dama pe un cîmp convenabil, h5; poate urma 5... Dh5 6. h4 Ng7 7. d4 h6 8. Cc3 Ce7 9. Rg1 Dg6 10. e5 d6 11. Cb5 cu avantaj pentru alb.

Dezvoltarea imediată a calului din b1 (mutarea din text) pare chiar mai tare deoarece albul amenință acum să atace cîmpul c7 profitînd de absența damei pe flancul damei.

5... Cg8—e7

După **5... Ng7** 6. d4 Ce7 se ajunge la aceiași poziție.

Dacă 5... **c6** albul poate continua 6. Cf3 dar poate oferi și sacrificiul 6. g3 fg 7. Rg2 cu atac.

6. d2—d4 Nf8—g7
7. g2—g3! ...

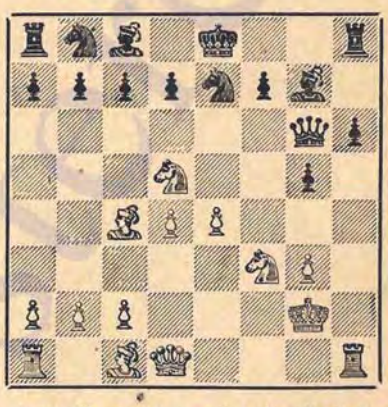
Mai tare decît 7. Cf3 Dh5 8. h4, care, de asemenea, este în favoarea albului.

Prin sacrificiul pionului, albul obține un atac puternic.

7... f4:g3
8. Rf1—g2 Dh4—h6

După 8... d6 9. hg Dg4 albul obține avantaj prin 10. Ne2 Dd7 11. N:g5.

9. h2:g3 Dh6—g6
10. Cg1—f3 h7—h6
11. Cc3—d5! ...



Această mutare asigură albului avantajul, de exemplu: 11... C:d5 12. ed 0—0 (sau 12... d6 13. De2+ Rd8 14. N:g5+ hg 15. Tae1) 13. d6! D:d6 14. N:g5 hg 15. Dd3 Te8 16. N:f7+ R:f7 17. C:g5+ cu un atac decisiv.

II

(1. e2—e4 e7—e5 f2—f4 e5:f4 3. Nf1—c4)

3... Cb8—c6

De obicei această mutare nu are nici o valoare independentă deoarece albul poate trece în varianta **I, B, 2, b** după 4. Cf3 g5 5. 0—0 Ng7. Dacă însă albul renunță la aceasta, atunci se creează complicații interesante, care se studiază mai jos.

4. d2—d4 ...

Este curios că această înaintare normală permite negrului să dezlănțuie un atac primejdios asupra centrului alb, atac care pînă la urmă nu poate fi respins cu succes.

Continuarea 4. Cc3 Dh4+ 5. Rf1 este slabă din cauza 5... Nc5.

Cea mai puternică mutare este 4. Cf3 care duce la variantele cunoscute ale gambitului calului.

4... Cg8—f6

Mult mai tare decît 4... Dh4+ 5. Rf1 care duce la poziția din subîmpărțirea I.

Atacul care începe cu mutarea din text, asupra pionilor e4 și d4 este extrem de neplăcut pentru alb.

5. e4—e5 ...

După 5. Cc3 Nb4 albul are aceleași probleme de rezolvat, iar apărarea 6. Dd3 dă negrului joc mai bun, de exemplu: 6... d5 7. ed C:d5 8. Cf3 0—0 9. 0—0 N:c3 10. bc Te8 — Spielman-Reti, 1914.

5... d7—d5

6. Nc4—e2 ...

Retragerea nebunului pe cîmpurile b3 sau b5 ar fi fost mult mai favorabilă pentru alb, însă aceasta ar fi permis negrului să înceapă o interesantă combinație și anume:

1) **6. Nc4—b3 Cf6—e4** (mai slab este 6... Ng4 7. Dd3 Ch5 8. Ch3 Cb4? 9. Dc3 cu avantaj pentru alb, ca în partida Charousek-Cigorin, Budapesta, 1896) **7. Nc1:f4** (sau 7. Cf3 g5) **7... Dd8—h4+ 8. g2—g3 Ce4:g3 9. Nf4:g3** (sau 9. Cf3 D:f4 10. hg D:g3+) **9... Dh4—e4+ 10. Re1—f2 De4:h1 11. Cb1—c3 Cc6—e7** (mai slab este 11... Ne6 12. Dd3 h5 13. Te1 h4 14. Nf4 h3 15. C:h3 cu o poziție acceptabilă pentru alb) **12. Dd1—e2** (dacă 12. Dd3 atunci 12... c6 13. Te1 Nf5 urmat de Ne4) **12... h7—h5 13. Ta1—c1 h5—h4 14. Ng3—f4 Ce7—g6** cu joc superior pentru negru (Kmoch) ;

2) **6. Nc4—b5 Cf6—e4 7. Nc1:f4 Dd8—h4+ 8. g2—g3 Ce4:g3 9. Nf4:g3 Dh4—e4+ 10. Re1—f2 De4:h1 11. Cb1—d2 h7—h5 12. Nb5—f1 h5—h4 13. Ng3—f4 h4—h3 14. Cd2—f3 Nf8—e7 15. Dd1—d2 Th8—h5** și amenințarea g7—g5 dă negrului avantaj (Sergheev, 1928).

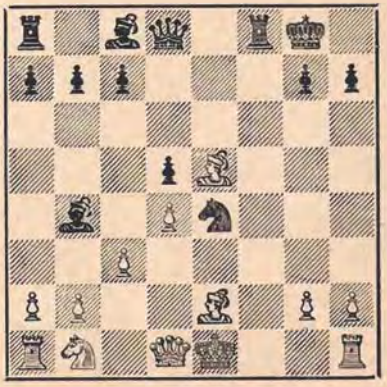
6... Cf6—e4
7. Nc1:f4 f7—f6!

Acum nu mai este posibil 7... Dh4+ din cauza 8. g3 dar mutarea din text este îndeajuns de neplăcută pentru alb. După înlăturarea pionului e5 și deschiderea coloanei „f" negrul obține un atac primejdios.

8. Cg1—f3 f6:e5
9. Cf3:e5 Cc6:e5
10. Nf4:e5 ...

La 10. de urmează desigur 10... Nc5.

10... Nf8—b4+
11. c2—c3 0—0!



Negrul are un atac extrem de periculos pentru respingerea căruia albul nu dispune de suficiente resurse. Dacă, de exemplu, **12. cb** atunci nu 12... Cf2 13. Db3 C:h1 14. Nf3 urmat de Cd2 cu oarecare contrajoc pentru alb, ci mult mai tare 12... Dg5! 13. g3 De3 şi negrul are un atac decisiv.

In partida Flamberg-Duras, 1912, albul a continuat de aceea cu **12. Ne2—f3** însă după 12... Dd8—g5! a fost pus în faţa unor probleme grele. **13. Cb1—d2** (sau 13. cb De3+ 14. De2 Dc1+ 15. Dd1 D:b2 sau 13. 0—0 De3+ 14. Rh1 Cf2+ 15. T:f2 D:f2 16. cb T:f3 17. gf Nh3) 13... **Tf8:f3 14. g2:f3** (sau 14. C:f3 D:g2 15. Tf1 Nh3) **14... Dg5—h4+ 15. Re1—e2 Dh4—f2+ 16. Re2—d3** şi acum prin 16... Cc5+! 17. dc Nf5+ 18. Ce4 de+ 19. fe Td8+ 20. Nd4 N:c5 21. ef N:d4 negrul ar fi putut obţine o poziţie evident cîştigată.

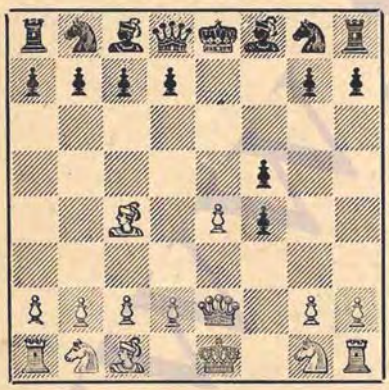
III

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Nf1—c4)

3... f7—f5

O apărare veche, suficientă pentru egalarea jocului. Albul trebuie să joace foarte prudent pentru a nu ajunge în poziţie dificilă.

4. Dd1—e2 ...



Răspunsul cel mai tare, care eliberează cîmpul d1 pentru rege şi care apără cîmpul central e4.

Alte continuări dau negrului un joc mai bun:

1) **4. e4:f5** (clar favorabilă pentru negru este continuarea 4. N:g8 Dh4+ sau 4. d3 Dh4+ 5. Rf1 fe 6. de Nc5; negrul are avantaj şi după 4. Dh5+ g6 5. De2 fe 6. D:e4+ Ne7) **4... Dd8—h4+ 5. Re1—f1 f4—f3 6. d2—d4 f3:g2+ 7. Rf1:g2 Cg8—f6 8. Dd1—e2+ Re8—d8** şi poziţia negrului este de preferat;

2) **4. Cb1—c3** (continuarea 4. e5 d5 5. ed N:d6 6. Cf3 Df6 7. 0—0 Cc6 dă avantaj tot negrului) **4... Dd8—h4+ 5. Re1—f1 f5:e4 6. Cc3:e4 Nf8—e7 7. d2—d4 Cg8—h6 8. Cg1—f3 Dh4—h5 9. Nc1:f4 d7—d5** cu avantaj pentru negru, de exemplu: **10. Nb5+** c6 11. Cd6+ N:d6 12. N:d6 Cf5 sau **10. Cg3** Df7 11. Nb5+ c6 12. N:h6 cb.

4... Dd8—h4+

Sacrificiul 4... fe 5. Dh5+ g6 6. De5+ De7 7. D:h8 Cf6 este incorect deoarece albul nu continuă cu 8. Cc3 c6 9. Ng8 d5! 10. Ce2 f3 11. Cf4 Nf5 cu avantaj pentru negru (Pillsbury-Marshall, 1903) ci cu 8. b3 d5 9. Na3 c5 10. N:c5 D:c5 11. D:f6 dc 12. D:f4 cu un joc mai bun.

5. Re1—d1 ...

Dacă negrul ar fi jucat mai întîi 3... Dh4+ 4. Rf1 şi abia apoi 4... f5

atunci ar fi forțat pe alb să retragă regele pe cîmpul f1, însă ar fi permis apărarea 5. e5.

In ordinea mutărilor din text, 4. e5 este dezavantajoasă pentru alb din cauza 4... d5.

5...	f5:e4
6. De2:e4+	...

După 6. Cb1—c3 cel mai bine este 6... Re8—d8!, de exemplu: 7. N:g8 T:g8 8. D:e4 g5 (mai bine este 8... Nd6) 9. Cf3 Dh5 10. Cd5 Dg6 sau 7. C:e4 c6 8. Cf3 De7 9. N:g8 T:g8 10. d3 d5 11. N:f4 h6 — în ambele cazuri cu un joc aproximativ egal.

Mutarea din text este suficientă pentru egalarea jocului.

6...	Nf8—e7
7. d2—d4	...

La egalitate se ajunge și după 7. Cf3 Dh5 8. Te1 Cc6 9. b4 Cf6 10. De2 d6 sau după 7. N:g8 T:g8 8. Cf3 Dh5 9. Te1 Cc6 10. Cc3 d6 11. d3. De aceea albul trebuie să evite orice complicații, simplificînd poziția.

7...	Cg8—f6
8. De4:f4	Dh4:f4
9. Nc1:f4	d7—d5
10. Nc4—d3	Nc8—g4+

Poziția este aproximativ egală. Poate urma 11. Ce2 Cc6 12. c3 0—0—0 13. Cd2 cu egalitate deplină.

IV

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Nf1—c4)

3...	d7—d5

Acest contrasacrificiu este continuarea cea mai tare, după mutarea la modă 3... Cf6 care în ultimul timp a luat locul tuturor altor continuări.

La poziția creată prin mutarea din text duce, cu intervertire de mutări, și 3... Dh4+ 4. Rf1 d5.

4. Nc4:d5	...

Neobișnuită dar cu totul posibilă este și continuarea 4. ed Dh4+ 5. Rf1 deoarece 5... f3 nu este bine din cauza 6. Nb5+ urmat de C:f3, iar 5... Nd6 6. Cf3 Dh5 7. Cc3 Ce7 8. d4 oferă negrului un joc cam egal, după 8... 0—0 9. Ce4 C:d5 10. C:d6 cd 11. N:d5 D:d5 12. N:f4.

A

4...	Dd8—h4+

O altă mutare uzitată este 4... Cg8—f6 care se studiază în rubrica **B**.

Mutarea din text duce la o poziție care poate surveni și în subîmpărțirea I, dacă negrul se apără cu 4... d5.

5. Re1—f1	g7—g5

Negrul are la dispoziție și alte apărări, care însă nu pot aduce o întărire esențială a poziției.

Să studiem următoarele continuări:

1) **5... Nf8—d6** (dacă 5... Ce7 6. Cc3 g5 continuarea 7. Cf3 Dh5 8. h4 h6 9. N:f7+ D:f7 10. Ce5 urmat de Dh5 dau albului un atac puternic) **6. Cg1—f3** (sacrificiul 6. e5 N:e5 7. Cf3 Dh5 8. De2 Cd7 9. d4 dă negrului avantaj după 9... Ce7) 6... **Dh4—h5 7. d2—d4 Cg8—e7 8. Cb1—c3** (aceeași mutare urmează și la 7... Cf6; slab este 8. c4 c6 9. e5 N:e5 10. de cd 11. cd Cg4 12. N:f4 0—0 cu avantaj pentru negru) **8... f7—f6** (negrul se apără contra amenințării neplăcute 9. e5) **9. Dd1—e2** (continuarea 9. Nc4 c6 10. Ce2 g5 11. e5 fe 12. de Nc7 dă negrului avantaj) **9... c7—c6 10. Nd5—b3 Nc8—g4** și acum deși mutarea 11. d4—d5 este promițătoare, poziția este aproximativ egală;

2) **5... Cg8—f6 6. Cb1—c3** (imediat 6. Nb3 permite atacul 6... Nc5 7. d4 Cg4 8. Ch3 Ce3+ 9. N:e3 fe 10. dc N:h3) 6... **Nf8—b4** (6... C:d5 7. C:d5 Nd6 8. d4 f6 dă albului, după „Deschiderea modernă", avantaj prin 9. e5!; slab este și 6... g5 din cauza 7. d4 c6 8. Nb3 Ng7 9. Cf3 Dh5 10. h4 Ng4 11. e5 cu avantaj pentru alb, ca în partida Spielman-Levenfiș, Moscova, 1925) **7. Nd5—b3 Cb8—c6 8. Cg1—f3 Dh4—h5 9. e4—e5 Nb4:c3 10. b2:c3 Cf6—e4 11. d2—d4 Ce4—g3+ 12. Rf1—g1 Cg3:h1 13. Nc1:f4** cu un joc aproximativ egal.

I

6. Cb1—c3 ...

Probabil cea mai bună mutare este aici **6. g2—g3** care se studiază în varianta 2.

Dintre alte sisteme de atac, să studiem acum următoarele :

1) **6. d2—d4 Nf8—g7 7. c2—c3** (în loc de aceasta albul poate trece în varianta principală prin 7. Cc3) **7... Cg8—e7 8. Nd5—c4 Cb8—c6 9. Cb1—d2 Nc8—g4 10. Cg1—f3 Dh4—h5 11. b2—b4 Ce7—g6 12. b4—b5 Cc6—d8 13. Nc1—a3** cu avantaj pentru alb — Teichman-Maroczy, 1903. Pentru negru este mai bine 7... Cf6;

2) **6. Dd1—f3 c7—c6** (în partida Duras-Cohn, 1912, a urmat 6... Cf6 7. Dc3 Ng7? 8. Cf3 Dh5 9. De5+ Ne6 10. N:e6 fe 11. D:g5 și albul are avantaj clar) **7. g2—g3 Nc8—h3+ 8. Rf1—e1 Dh4—g4 9. Df3:g4 Nh3:g4 10. Nd5—b3 f4:g3 11. h2:g3** și jocul este aproximativ egal — Nenarokov-Sozin, Moscova, 1925;

3) **6. Cg1—f3 Dh4—h5 7. h2—h4 Nf8—g7** (se poate și 7... h6 deoarece sacrificiul 8. N:f7+ D:f7 9. Ce5 Df6 10. Dh5+ Rd8 11. Cf7+ Re7 12. C:h8 după 12... D:h8 13. hg De5 14. gh D:h5 15. T:h5 N:h6 duce numai la un joc egal, ca în partida Cigorin-Rivier, 1883) **8. d2—d4** (varianta 8. Rf2 g4 9. Cg5 g3+ 10. Re1 D:d1+ 11. R:d1 Ng4+ 12. Re1 Cc6! 13. N:f7+ Re7 este în avantajul negrului) **8... h7—h6** (în partida Charousek-Lasker, 1896, s-a jucat, cu intervertire de mutări, 8... c6 9. Nb3 Ng4 10. Cc3 Cd7 și albul a obținut un joc superior după 11. Rf2) **9. Cb1—c3 c7—c6** (mai simplu este 9... Ce7 trecînd în varianta principală) **10. Nd5—c4 Nc8—g4 11. Dd1—d3 Cb8—**

d7 12. Cc3—e2 0—0—0 13. Dd3—b3 cu o poziție mai bună pentru alb — Maroczy-Gunsberg, 1903.

6... Nf8—g7

După 6... Cg8—e7 urmează 7. Cg1—f3 Dh4—h5 8. h2—h4 f7—f6 (sau 8... h6 9. N:f7+ D:f7 10. Ce5 Dg7 11. Dh5+ cu avantaj pentru alb) 9. d2—d4 și albul are un joc excelent.

De considerat și 6... Cb8—c6.

7. d2—d4 Cg8—e7

Varianta 7... c6 8. Nb3 Cf6 9. Cf3 Dh5 10. h4 duce la o poziție din partida Spielman - Levenfiș, Moscova, 1925, care a fost studiată în comentariul de la mutarea 5-a a negrului.

In general, în această subîmpărțire, succesiunea mutărilor nu joacă un rol deosebit; pozițiile din variantele principale se obțin după diferite succesiuni de mutări.

8. Cg1—f3 ...

Nu este recomandabilă înaintarea 8. e4—e5, cum demonstrează următoarele exemple din practică :

1) 8. e4—e5 c7—c6 9. Nd5—e4 Nc8—e6 10. g2—g3 f4:g3 11. Rf1—g2 Ce7—d5 cu un joc mai bun pentru negru — Nyholm-Spielman, 1912 ;

2) 8. Dd1—d3 0—0 9. e4—e5 Cb8—c6 10. g2—g3 Dh4—h5 11. Nd5—f3 g5—g4 12. Nf3:c6 Ce7:c6 13. Cg1—e2 (sau 13. N:f4 f6!) 13... f4:g3 14. Dd3:g3 f7—f6 cu avantaj pentru negru; Sviderski-Cigorin, Viena, 1903.

8... Dh4—h5
9. h2—h4 h7—h6

Merită atenție și 9... Cbc6 10. C:g5 D:d1+ 11. C:d1 C:d5 12. ed C:d4 13. N:f4 Cc2 14. Tc1 Nf5, ca în partida în consultație Tarrasch-Pillsbury, 1903.

10. Dd1—d3 ...

Această mutare este foarte promițătoare, cu toate că au mai fost folosite și alte continuări, de exemplu :

1) 10. e4—e5 0—0 11. Nd5—e4 (la 11. Rg1 sau 11. Nd2 urmează 11... g4) 11... c7—c5 12. Cc3—e2 Cb8—c6 13. Rf1—g1 Cc6:d4 cu joc egal. Negrul poate încerca și 12... f6 și dacă 13. Rg1 atunci 13... g4 cu poziție mai promițătoare pentru negru;

2) 10. Nd5—c4 (sau 10. Rf2 g4 11. Ce1 Cbc6 12. N:f4 N:d4+ cu avantaj pentru negru) 10... Cb8—c6 (continuarea 10... g4 11. Ce1 f3 12. gf gf 13. D:f3? Ng4 14. De3 Cbc6 este în favoarea negrului; la 10... Ng4 urmează 11. Cb5 și apoi 12. Ne2 cu un joc mai bun) 11. d4—d5 Cc6—e5 12. Cf3:e5

Dh5:d1+ 13. Cc3:d1 Ng7:e5 14. h4:g5 h6:g5 15. Th1:h8+ Ne5:h8 16. Cd1—f2 Ce7—g6 cu avantaj pentru negru;

3) **10. Rf1—g1 g5—g4** (după 10... Dg6 11. Nc4 Ng4 12. Cb5 Ca6 13. Nd3 poziția albului este ceva mai bună) **11. Cf3—e1** (varianta 11. Ce5 N:e5 12. de Cg6! 13. Ce2 f3 14. Cf4 D:e5 este în avantajul negrului) **11... Cb8—c6** (continuarea 11... f3 12. gf gf 13. Rf2 Cbc6 14. e5 Nf5 duce la o poziție aproximativ egală) **12. e4—e5** (la 12. Cb5 urmează 12... 0—0! 13. c3 f3 cu amenințarea f3—f2+ urmată de g4—g3+ cu șanse mai bune pentru negru) **12... Nc8—e6! 13. Nd5:e6** (și 13. N:c6+ C:c6 14. d5 0—0—0 este favorabil pentru negru) **13... f7:e6 14. Nc1:f4 0—0—0 15. Cc3—e2 Cc6:e5** cu avantaj pentru negru — Schmidt-Cigorin, Viena, 1882.

10... Cb8—c6

Mai slabă este continuarea 10... c7—c6 11. Nd5—c4 Nc8—g4 12. Cc3—e2 Cb8—d7 13. Rf1—f2 și acum atît 13... 0—0—0 14. Da3 cît și 13... Td8 14. Da3 Cf8 15. Nd3 dau avantaj albului.

11. Cc3—e2 ...

Complicații interesante survin după **11. Cc3—b5 0—0!**, de exemplu: **12. Cb5:c7** Cc6—b4 13. Dd3—d2 Cb4:d5 14. Cc7:d5 Ce7:d5 15. e4:d5 Tf8—e8 și are avantaj negrul (Charousek-Cigorin, Budapesta, 1896) sau **12. c2—c3** Ce7:d5 13. e4:d5 Cc6—e7 14. Cb5:c7 Ce7—f5! cu un atac puternic. A se vedea și comentariul următor.

11... Ce7:d5

Mai slab este 11... f5 12. N:c6+ bc 13. e5 Cd5 14. c4 Na6 15. Dc2 Cb6 16. b3 cu un joc ceva mai bun pentru alb.

Ținînd seamă de această idee, merită atenție, la mutarea precedentă, 11. N:c6+ bc (11... C:c6 12. Cb5) 12. Ca4 — Teichman-Pillsbury, 1903).

12 e4:d5 Cc6—e7
13. Rf1—g1 g5—g4
14. Oe2:f4 Dh5—f5
15. Cf3—e5 ...

In poziția din diagramă, desigur, negrul nu poate juca **15... N:e5** 16. de D:e5 din cauza 17. Nd2 cu avantaj pentru alb; el poate continua mai tare **15... Df5:d3.** Dacă acum **16. Cf:d3** atunci 16... Nf5 17. Nd2 f6 18. Cc4 N:d3 19. cd C:d5 cu un mic avantaj pentru negru — Maroczy-Pillsbury, 1903. De aceea, pentru alb este mai bine **16. cd** 0—0 17. Ne3 și dacă — după „Deschiderea modernă" — 17... Td8 atunci 18. Tc1 și șansele ambelor părți sînt echilibrate.

2

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Nf1—c4 d7—d5 4. Nc4:d5 Dd8—h4+ 5. Re1—f1 g7—g5)

6. g2—g3 ...

O continuare de atac folosită deseori de Cigorin și care a fost recomandată de Alehin ca fiind continuarea cea mai tare. Albul obține acum un atac puternic.

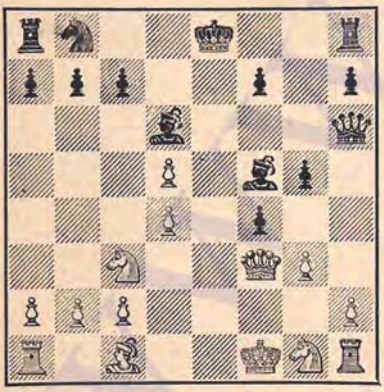
6... Dh4—h6

După 6... f4:g3 albul nu joacă 7. Rg2 Nd6 8. e5 N:e5 9. De1 Dd4 10. N:f7+ R:f7 11. Cf3 Nń3+ 12. R:h3 g4+ cu avantaj pentru negru, ci mai tare 7. **Dd1—f3!** g3—g2+ 8. Rf1:g2 Cg8—h6 9. Df3—g3! Nf8—d6 10. Dg3:h4 g5:h4 11. d2—d4 Th8—g8+ 12. Rg2—f1 cu avantaj pentru alb — Cigorin-Maroczy, Viena, 1903.

7. d2—d4	**Cg8—f6**
8. Dd1—f3	...

Acest atac imediat asupra cîmpului f4 este mai tare decît apărarea nebunului prin **8. Cb1—c3** la care poate urma **8... Cb8—c6 9. Rf1—g2 Nc8—d7** (în partida Cigorin-Pillsbury, Viena, 1903, negrul a continuat 9... Ng4 10. Dd3 0—0—0 însă după 11. N:c6 bc 12. h4! Ch5 13. hg D:g5 14. T:h5! urmat de 15. N:f4 a ajuns sub un atac puternic şi a pierdut) **10. h2—h4?** (rău, dar atacul e greu de continuat) **10... Th8—g8!** cu avantaj clar pentru negru — Cigorin-Marshall, Viena, 1903.

8...	**Cf6:d5**
9. e4:d5	**Nf8—d6**
10. Cb1—c3	**Nc8—f5**



In partida Cigorin-Kulomzin, Moscova, 1901, albul a continuat 11. h2—h4 g5—g4 12. Df3—f2 Dh6—g6 şi putea obţine avantaj prin 13. h4—h5 (recomandaţia lui A. Rabinovici). Această variantă nu este forţată şi, în baza consideraţiilor poziţionale generale, atacul albului asupra pionilor negri de pe flancul regelui se dovedeşte primejdios deşi negrul dispune de perechea de nebuni.

B

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Nf1—c4 d7—d5 4. Nc4:d5)

4...	**Cg8—f6**

Un răspuns bun, care la un joc corect dă o poziţie egală şi care înlătură complicaţiile ce survin după 4... Dh4+.

5. Cb1—c3	...

Continuarea 5. Cf3 C:d5 6. ed D:d5 7. Cc3 Dh5 8. d4 Nd6 dă negrului un pion şi poziţie sigură.

5...	**Nf8—b4**
6. Cg1—f3	...

Alte continuări nu dau albului şanse pentru obţinerea avantajului, de exemplu :

1) **6. Cg1—e2 c7—c6** (varianta ce începe cu această mutare se arată destul de primejdioasă pentru negru şi de aceea este de preferat 6... N:c3 7. bc C:d5 8. ed Dh4+ 9. Rf1 Ng4 10. De1 D:e1+ 11. R:e1 f3 care egalează uşor jocul; Schiffers recomandă 6... C:d5 7. C:d5 f3! 8. gf Nd6 şi preferă poziţia negrului, dar aici albul poate continua chiar cu 9. d3 Dh4+ 10. Rd2 şi apoi c2—c3 cu o poziţie acceptabilă) **7. Nd5—b3 Nc8—g4 8. 0—0** (nu merge 8. d3 C:e4! 9. de Dh4+ 10. Rf1 f3) **8... Nb4:c3 9. b2:c3 Cf6:e4 10. Tf1:f4+ Dd8—b6+ 11. Rg1—f1 Ce4—f6** şi „Bilguer"-ul consideră situaţia egală, însă după „Deschiderea modernă" atacul albului este greu de respins după **12. De1!** 0—0 13. T:f6 N:e2+ 14. D:e2 gf 15. d3;

2) 6. **Dd1—f3 0—0 7. Cg1—e2 Nc8—g4** (dacă 7... Te8 8. 0—0 Ng4 9. D:f4 N:e2 10. C:e2 C:d5 11. ed T:e2 12. D:b4 Dg5, cum s-a jucat în partida Flamberg-Spielman, 1912, negrul obține avantaj) **8. Df3:f4 Ng4:e2 9. Cc3:e2 Cf6:d5 10. e4:d5 Cb8—a6** și pentru pionul sacrificat, negrul are o compensație suficientă sub forma unei mai bune dezvoltări; în plus el are și șanse bune de a reciștiga pionul — Cerepkov-Poliak, Moscova, 1949.

6... 0—0

Cel mai simplu răspuns este 6... Nb4:c3 7. d2:c3 c7—c6 8. Nd5—c4 Dd8:d1+ 9. Re1:d1 0—0 10. Nc1:f4 Cf6:e4 11. Th1—e1 cu un joc aproximativ egal.

Căutînd să obțină mai mult, negrul se expune inutil la pericole.

7. 0—0 Nb4:c3

Intr-o partidă jucată în 1903 a urmat 7... c7—c6 8. Nd5—c4 Dd8—b6+? 9. d2—d4 Nb4:c3 10. b2:c3 Cf6:e4 11. Nc1:f4 cu mare avantaj pentru alb.

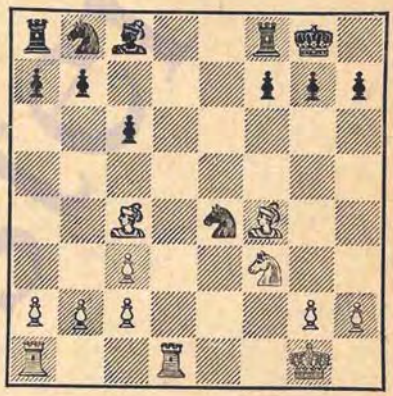
Mutarea din text, 7... N:c3, este mai bună decît 7... c6.

8. d2:c3 c7—c6
9. Nd5—c4 Dd8:d1
10. Tf1:d1 Cf6:e4
11. Nc1:f4 ...

Această poziție, care a survenit în partida Blackburne-Pillsbury, 1895, dă desigur șanse mai bune albului, din cauza superiorității în dezvoltare și perechii de nebuni.

Dublarea pionilor pe coloana „c" nu joacă nici un rol deosebit.

Negrul ar fi trebuit să evite complicațiile jucînd 6... N:c3, egalînd astfel jocul cu ușurință.



V

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Nf1—c4)

3... Cg8—f6!

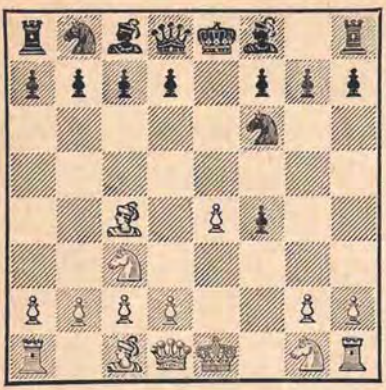
O apărare veche, folosită acum cîteva decenii datorită întăririlor aduse și care acum este la modă. Negrul obține un contrajoc puternic luînd sub control cîmpurille centrale e4 și d5, astfel încît toată strategia în deschidere a albului este pusă la o încercare serioasă.

4. Cb1—c3 ...

Această apărare a punctelor centrale este cea mai bună continuare.

Slab este de exemplu **4. e4—e5** d7—d5 5. Nc4—b3 Cf6—e4 6. Cg1—f3 Nc8—g4 7. 0—0 Cb8—c6 cu avantaj pentru negru, precum și **4. d2—d4** Cf6:e4 5. Nc4:f7+ Re8:f7 6. Dd1—h5+ g7—g6 7. Dh5—d5+ Rf7—g7 8. Dd5:e4 Nf8—b4+ 9. Re1—f2 Th8—e8 10. De4—d3 Dd8—h4+.

La **4. d2—d3** urmează 4... d7—d5 5. e4:d5 Cf6:d5 și negrul are un joc bun din cauza slăbiciunii cîmpului e3 în lagărul alb.



A

4.. Cb8—c6

Această apărare veche este considerată în ultimul timp ca dezavantajoasă pentru negru.

O continuare mai bună este 4... c7—c6 care se studiază în rubrica **B.**

Este posibil și 4... **Nf8—b4** cu următoarea continuare 5. **Cg1—e2** (după 5. Cf3 Cc6 se ajunge la varianta principală, iar 5. e5 d5 6. Nb5+ c6 7. ef cb 8. De2+ Ne6 9. D:b5+ Cc6 este în avantajul negrului) 5... **d7—d5** (la 5... C:e4 urmează desigur 6. 0—0!) **6. e4:d5 f4—f3 7. g2:f3 0—0** (partida de meci Alehin-Levițki, 1913) și acum, după Alehin, albul poate obține o poziție favorabilă după **8. 0—0 c7—c6 9. d5:c6 Cb8:c6 10. d2—d4 Nc8—h3 11. Tf1—f2 Ta8—c8** deoarece atacul negrului nu este o suficientă compensație pentru pionul sacrificat.

Dacă 4... Cf6:e4? albul cîștigă o figură prin **5. Dd1—e2.**

5. Cg1—f3 ...

Mai slab este 5. **d2—d4** Nb4 după care survine o poziție din varianta cu mutarea 3... Cc6; în partida Blackburne-Steinitz, 1895, a urmat 6. Dd3 0—0 7. Ce2 d5 8. ed C:d5 9. 0—0 N:c3 10. bc Cce7 cu joc aproximativ egal.

Nu este recomandabil nici 5. Cg1—e2 din cauza 5... C:e4 cu un joc favorabil pentru negru.

5... Nf8—b4

Și aici 5... Cf6:e4? este greșit din cauza 6. Dd1—e2.

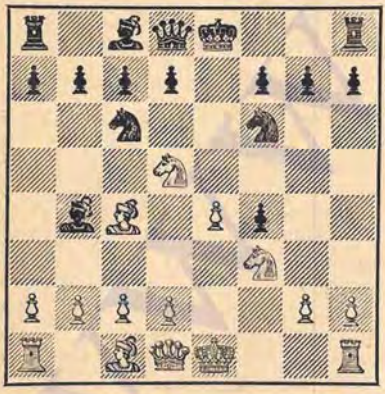
Multă vreme poziția la care s-a ajuns a fost considerată în favoarea negrului, însă sacrificiul următor de pion, propus de Spielman, dă albului șanse de atac atît de bune încît tot sistemul de apărare al negrului trebuie considerat ca nesatisfăcător.

6... Cc3—d5! ...

După 6. 0—0 se pot obține următoarele variante :

1) 6... **d7—d6 7. Cc3—d5** (un joc aproximativ egal se obține după 7. d3 Ce5 8. Nb3 Ng4 9. N:f4 N:f3 10. gf Cg6 11. Ng3 0—0 iar după Cigorin merită atenție 8... Cg6; mai slab este 7. d4 din cauza 7... Ng4 cu amenințarea 8... C:d4 cum s-a jucat în partida Alapin-Cigorin, Petersburg 1877, unde negrul după 8. Nb5 0—0 9. N:c6 bc 10. Dd3 Ch5 11. Ce2 g5 12. Dc4 Tb8! a obținut avantaj) **7... Nb4—a5** (continuarea 7... Ng4 8. c3 Na5 9. Db3 ca în partida prin corespondență Cigorin-Zibin, 1899, după 9... C:d5 10. N:d5 Nb6+ 11. d4 Ca5 12. N:f7+ Rf8 13. Dd5 Df6 14. b4! este în avantajul albului ; de asemenea albul obține o evidentă superioritate și după 7... C:d5 8. ed Ce5 9. C:e5 de 10. d4 De7 aplicînd mutarea recomandată de Cigorin 11. Nb5+!, de exemplu: 11... c6 12. dc 0—0 13. c4 ed 14. a3 Nd6 15. N:f4 ca în partida prin corespondență Cigorin-Grabbe, 1899) **8. d2—d3 Nc8—g4** (partida Cigorin-Gunsberg, Viena, 1903, a continuat astfel: 8... Ce5 9. N:f4 C:c4 10. dc Ng4? 11. Ng5 și albul a obținut avantaj evident; schimbul 10... C:d5 ar fi dus la un joc aproximativ egal) **9. Nc1:f4 Cc6—d4 10. c2—c3 Cd4:f3+ 11. g2:f3 Ng4—h3** și jocul este aproximativ egal — Teichmann-Sviderski, 1903;

2) 6... **0—0 7. e4—e5** (dacă 7. Cd5! se ajunge la o poziţie din varianta principală; la 7. d3, în partida Sviderski-Mieses, 1903, negrul a continuat pasiv 7... d6 8. N:f4 Ng4 9. Ng5 şi a ajuns într-o poziţie dificilă ; desigur 7... N:c3 8. bc d5 9. ed C:d5 10. N:d5 D:d5 11. N:f4 este mai tare, cum s-a jucat în partida Cigorin-Schlechter, Viena, 1903, în care negrul prin 11... Da5 putea obţine o poziţie ceva mai satisfăcătcare decît albul) 7... **Cf6—g4** (mai slab este 7... Ch5 8. Cd5 d6 9. d4 Ne6 10. De2 sau 7... Ce8 8. Cd5 Na5 9. d4 d6 10. N:f4 — în ambele cazuri cu joc bun pentru alb) **8. d2—d4 d7—d6 9. h2—h3** (este interesant că la 9. ed N:d6 albul ar fi putut să reediteze poziţia din partida Keres-Alatorzev, la care s-a ajuns în gambitul calului, subîmpărţirea IV) 9... **Cg4—e3 10.Nc1:e3 f4:e3 11. Cc3—d5 Nc8—e6** (în partida Cigorin-Schlechter, Londra, 1899, a urmat mai slab 11... Na5 12. ed D:d6 13. Cg5! cu un atac puternic pentru alb) **12. Cd5:e3 d6:e5 13. d4—d5 Nb4—c5 14. d5:e6 Nc5:e3+** şi negrul este superior — Maroczy-Schlechter, 1903.



6... 0—0

Se mai poate juca şi 6... C:e4 7. 0—0 cu aproximativ aceeaşi variantă ca şi în text.

De asemenea merită atenţie şi 6... Na5 cu scopul ca după 7. 0—0 prin 7... d6 să treacă la variante care s-au studiat în comentariul precedent.

7. 0—0 Cf6:e4

In avantajul albului este şi varianta 7.... C:d5 8. ed Ce7 9. Cg5 h6 10. Ce4 Cg6 11. c3 urmat de d2—d4.

8. d2—d4 Ce4—f6

Continuarea 8... Ne7 9. N:f4 d6 10. Dd3 Cf6 11. Cg5 g6 12. C:e7+ C:e7 13. C:f7! provoacă negrului dificultăţi şi mai mari.

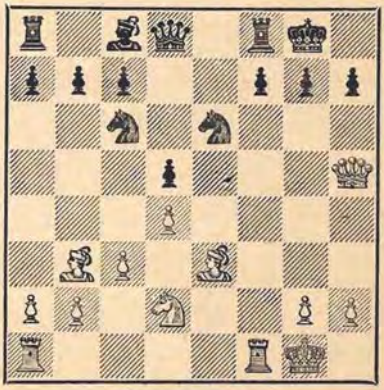
9. Cd5:b4 ...

In locul acestei mutări este de considerat 9. Cg5 C:d5 10. C:f7 T:f7 11. N:d5 cu un atac puternic.

9... Cc6:b4
10. Nc1:f4 d7—d5
11. Nc4—b3 Cf6—e4
12. Cf3—d2 Ce4—g5

Şanse mai bune dă negrului schimbul 12... C:d2.

13. Dd1—h5 Cg5—e6
14. Nf4—e3 Cb4—c6
15. c2—c3 ...



Pentru pionul sacrificat albul are o poziție excelentă. Intr-o partidă a lui Spielman, din 1921, după 15... Ce7 16. g4 etc., albul a obținut un atac puternic care i-a asigurat un avantaj clar.

B

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4 3. Nf1—c4 Cg8—f6 4. Cb1—c3)

4... c7—c6!

Această mutare, recomandată la timpul său de către K. A. Ianiș și care amenință atît d7—d5 cît și 5... C:e4 urmat de d7—d5 ca și prin b7—b5—b4 urmat de C:e4 este desigur cea mai tare continuare pentru negru. Din cauza acestei apărări, gambitul nebunului aproape că a dispărut din practica concursurilor moderne. In poziția la care s-a ajuns albul nu are posibilitatea de a se dezvolta în mod satisfăcător.

5. Dd1—f3 ...

Din cauza amenințărilor expuse mai sus, posibilitățile de alegere a mutărilor pentru alb sînt limitate și pînă în prezent nu s-a putut găsi o apărare pe deplin satisfăcătoare.

Să studiem cîteva variante :

1) **5. Nc4—b3 d7—d5 6. e4:d5 c6:d5** (mai slab este 6... C:d5 7. C:d5 cd 8. d4 Dh4+ 9. Rf1 Ne6 10. Cf3) **7. d2—d4** (într-o partidă jucată în 1937 albul a continuat 7. Cf3 Nd6 8. 0—0 0—0 9. d4 Ne6 10. Ce5 N:e5 11. de Db6+ 12. Rh1 Cg4 13. De2 și a obținut în cele din urmă un atac periculos datorită jocului imprecis al negrului; negrul putea însă să obțină avantaj jucînd simplu: 9... Cc6 continuînd ca în varianta principală) **7... Nf8—d6 8. Cg1—e2 0—0 9. 0—0** (negrul are avantaj și după 9. N:f4 N:f4 10. C:f4 Cg4 sau 9. C:f4 Te8+ 10. Cfe2 Cg4) **9... g7—g5 10. Cc3:d5 Cb8—c6 11. c2—c3** (merge și 11. Cec3 sau 11. h4) **11... Cf6:d5 12. Nb3:d5 Cc6—e7 13. Nd5—e4 f7—f5** cu avantaj pentru negru ;

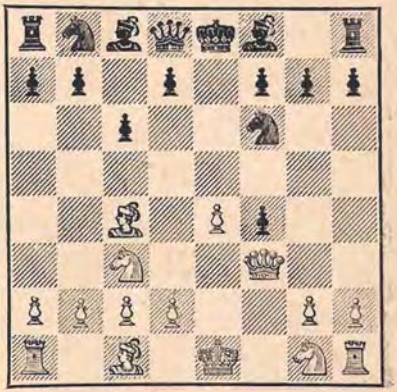
2) **5. Cg1—f3 b7—b5 6. Nc4—b3 b5—b4 7. Cc3—a4 Cf6:e4 8. Dd1—e2 Dd8—e7** și negrul are avantaj ;

3) **5. Dd1—e2 d7—d5!** (în avantajul negrului este și 5... Nb4 6. e5 0—0!) **6. e4:d5+ Nf8—e7 7. d5:c6 Cb8:c6 8. Cg1—f3 0—0 9. 0—0 Ne7—c5+ 10. Rg1—h1 Nc8—g4** cu avantaj pentru negru;

4) **5. d2—d4 Nf8—b4** (acum este inutil 5... b5 din cauza 6. Nd3; de asemenea și 5... C:e4 6. C:e4 d5 7. De2 oferă albului un joc acceptabil; mai slab este aci 5... d5 din cauza 6. ed cd 7. Nb5+ urmat de N:f4 cu un joc bun) **6. Dd1—f3** (după 6. Ce2 o continuare bună pentru negru este 6... d5 7. ed f3) **6... d7—d5 7. e4:d5 0—0 8. Cg1—e2** (și mai rău este 8. dc C:c6) **8... c6:d5 9. Nc4—d3 Nc8—g4 10. Df3:f4 Ng4:e2! 11. Re1:e2** (și după 11. N:e2 Te8 albul pierde rocada) **11... Cb8—c6 12. Nc1—e3 Tf8—e8** cu avantaj evident pentru negru;

5) în fine și 5. e5 d5 sau 5. d3 d5 dau negrului șanse bune.

De aceea mutarea din text este unicul mijloc de a rezolva acceptabil problemele în deschidere ale albului.



5... d7—d5

Varianta 5... De7 6. Cge2 b5 este în avantajul albului după 7. N:b5! cb 8. e5.

Sacrificiul de pion oferit prin mutarea din text este foarte bun şi asigură negrului un atac periculos.

6. e4:d5	**Nf8—d6**
7. d2—d3	...

Alte continuări nu sînt mai eficace pentru alb, de exemplu:

1) **7. d2—d4** 0—0 8. Nc1:f4 Nc8—g4 9. Df3—g3 Tf8—e8+ 10. Re1—f1 Nd6:f4 11. Dg3:f4 c6:d5 12. Nc4—d3 Cb8—c6 cu avantaj pentru negru;

2) **7. Cg1—e2** 0—0 8. 0—0 (sau 8. C:f4 Ng4 9. Df2 N:f4 10. D:f4 Te8+ şi negrul este superior) 8... Nc8—g4 9. Df3—f2 c6:d5 şi negrul are avantaj deoarece a'bul nu poate lua pe d5 din cauza pierderii unei figuri.

7...	**Nc8—g4**
8. Df3—f2	**0—0**
9. Nc1:f4	**Tf8—e8+**

La 9... cd urmează simplu 10. N:d5.

10. Re1—f1	...

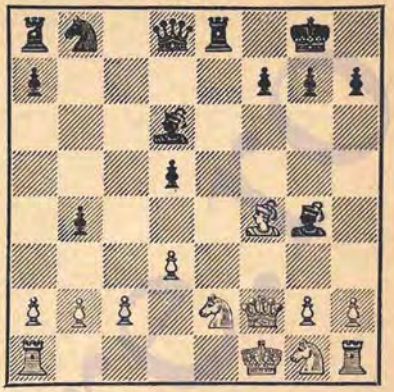
După 10. Rd2 Nb4 11. d6 (11. dc? Ce4+!) 11... b5 12. Nb3 N:d6 13. N:d6 D:d6 ca în partida prin corespondenţă Sanhai-Cifu, negrul obţine un avantaj vădit.

Dar şi după mutarea din text negrul îşi menţine atacul.

10...	**b7—b5**

Euwe recomandă 10... N:f4 11. D:f4 cd 12. C:d5 C:d5 13. N:d5 D:d5 14. D:g4 Cc6 cu suficientă compensaţie pentru pionul sacrificat.

11. Nc4—b3	**b5—b4**
12. Cc3—e2	**Cf6:d5**
13. Nb3:d5	**c6:d5**



In această poziţie Tartakower recomandă 14. Dg3 N:f4 15. C:f4 cu o poziţie satisfăcătoare pentru alb. Insă, conform cu „Deschiderea modernă", în loc de 14... N:f4 este mai tare 14... N:e2+ 15. C:e2 Df6 şi poziţia negrului este mai bună. In ultima variantă poziţia negrului este desigur preferabilă dar după 16. Te1 albul, probabil, are oarecari resurse de apărare.

Intrucît în varianta studiată negrul reuşeşte să obţină cel puţin joc egal, este necesar să se găsească întăriri ale jocului alb, altfel va fi probabil nevoie să se renunţe la întrebuinţarea gambitului nebunului.

Studiind gambitul nebunului ne-am putut convinge că variantele ce survin sînt mult mai simple decît în gambitul calului, iar apărarea pentru negru este mult mai simplă şi el nu este nevoit să lupte împotriva unor greutăţi atît de mari.

La această concluzie se ajunge studiind şi sistemele de gambit care se întîlnesc rar şi care sînt expuse mai jos.

Se vede deci foarte clar dece dintre toate variantele gambitului regelui acceptat, în practica turneelor moderne s-a păstrat numai gambitul calului.

SISTEME RARE DE GAMBIT

După mutările

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5:f4

în afară de gambitul calului (3. Cf3) şi gambitul nebunului (3. Nc4) albul poate alege (în dezavantajul său) şi un număr de alte mutări care, teoretic, sînt mai slabe şi care din această cauză sînt mult mai rar întrebuinţate.

Să studiem cele mai importante dintre ele :

I

3. Nf1—e2 ...

In anumite privinţe, această dezvoltare a nebunului la e2 este mai sigură decît 3. Nc4 care permite negrului, în mai multe variante, să realizeze ameninţarea d7—d5 cu cîştig de tempo. Dar după această continuare modestă albul nu poate conta pe obţinerea vreunui avantaj în deschidere.

3... d7—d5

Cel mai energic răspuns, care asigură negrului un joc bun.

Aici sînt posibile şi alte continuări, de exemplu :

1) 3... **Cg8—e7 4. d2—d4 d7—d5 5. e4:d5 Ce7:d5 6. Cg1—f3 Nf8—b4+ 7. c2—c3 Nb4—e7 8. 0—0 0—0 9. c3—c4 Cd5—e3** cu un mic avantaj pentru negru — Tartakower-Alehin, 1924;

2) 3... **f7—f5** (după 3... Dh4+ 4. Rf1, dama neagră se află pe un cîmp dezavantajos) **4. e4—e5** (sau 4. ef Dh4+ 5. Rf1 Df6) **4... d7—d6 5. d2—d4** (după 5. Cf3 de 6. C:e5 Dh4+ 7. Rf1 Nd6 8. Cf3 Df6 9. d4 Ce7 10. c4 c6 negrul are avantaj; în favoarea negrului este şi 5. ed Dh4+ 6. Rf1 N:d6) **5... Dd8—h4+** (continuarea recomandată de Euwe 5... de 6. de Dh4+ 7. Rf1 Nc5 8. De1 D:e1+ 9. R:e1 Ne3 asigură albului după 10. Cc3 un oarecare contraatac) **6. Re1—f1 Cb8—c6 7. Cg1—f3 Dh4—h6** (şi acum în locul mutării 8. Nb5 recomandată de „Bilguer", albul

poate continua 8. Cc3 cu un joc destul de bun.

4. e4:d5 Cg8—f6

Nu merge 4... **D:d5** din cauza 5. Cf3 urmat de Cc3 cu avantaj pentru alb şi nici 4... **Dh4+** 5. Rf1 Nd6 din cauza 6. d4 Ce7 7. c4 cu un joc frumos pentru alb.

Mutarea din text este mult mai tare.

5. c2—c4 ...

Continuarea 5. d4 C:d5 duce la o poziţie din partida Tartakower-Alehin, care s-a studiat mai sus.

Mai bună decît mutarea din text este 5. Cf3 sau 5. Cc3.

5... c7—c6
6. d2—d4 Nf8—b4+

Mai tare decît 6... cd 7. N:f4 dc 8. N:c4 Nb4+ 9. Cc3 0—0 10. Ce2 cu un joc bun pentru alb.

7. Re1—f1 ...

Acum nu mai merge 7. Cc3 din cauza 7... Ce4 cu diverse ameninţări. Acest răspuns urmează şi după 7. Nd2.

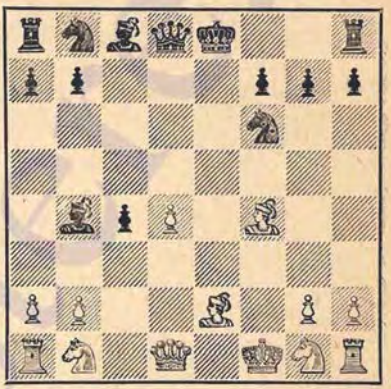
7... c6:d5
8. Nc1:f4 ...

După Alehin mutarea 8. c5 este mai bună deşi negrul şi în acest caz obţine avantaj după 8... 0—0 9. N:f4 Ce4.

După mutarea din text negrul obţine un avantaj evident.

8... d5:c4!

Mai tare decît 8... 0—0 9. c5 şi încă albul mai are un joc destul de acceptabil.



In partida Tartakower-Capablanca, 1924, a urmat 9. N:b8? Cd5 cu avantaj clar pentru negru.

Ceva mai bine ar fi fost 9. N:c4 dar şi în acest caz după 9... 0—0 poziţia negrului este mai bună.

II

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4)

3. Dd1—f3 ...

Şi această mutare dă negrului un joc bun.

3... Cb8—c6

Răspunsul cel mai tare care ameninţă direct cîmpul c2 neapărat.

Alte mutări dau albului un joc mai bun, de exemplu:

1) 3... **Dd8—h4+** 4. **g2—g3 f4:g3** 5. **h2:g3 Dh4—f6** 6. **Cb1—c3** (pentru alb nu este bine să piardă timp evitînd schimbul damelor) 6... **Df6:f3** (la 6... c6 urmează 7. De3) 7. **Cg1:f3 Nf8—e7** (continuările 7... Nc5 8. Cd5 Nb6 9. b3 şi 7... c6 8. Nc4 sînt de asemenea în favoarea albului) 8. **Cc3—d5 Ne7—d8** 9. **b2—b3 Cg8—f6** (sau 9... c6 10. Ce3) 10. **Nc1—b2 Cf6:d5** 11. **e4:d5 0—0** 12.

d5—d6! cu avantaj pentru alb (Breyer);

2) **3... d7—d5 4. e4:d5 Cg8—f6** (după 4... Nd6 urmează 5. Nb5+ Nd7 6. Cc3) **5. Nf1—b5+ Cb8—d7** (apărarea 5... Nd7 6. Cc3 Nb4 7. Cge2 0—0 8. N:d7 Cb:d7 9. 0—0 Cb6 10. C:f4, ca în partida Reti-Rubinstein, 1919, dă albului avantaj) **6. Cb1—c3 Nf8—d6 7. d2—d4** (mai bine imediat 7. Cge2 0—0 8. 0—0 cu scopul ca la 8... Cb6 să răspundă cu 9. C:f4; mutarea din text pierde un tempo preţios) **7... 0—0 8. Cg1—e2 Cd7—b6 9. 0—0** (în partida Liublinski-Kamişov, Moscova, 1945, albul a jucat 9. C:f4, însă după 9... Ng4 10. Df2 a6 11. Ne2 Nf5 a ajuns într-o poziţie ceva mai proastă) **9... Nc8—g4 10. Df3—f2 Cb6:d5** (aici negrul putea juca mai bine 10... Nf5 11. C:f4 a6, deoarece după 12. Nd3 N:d3 nu merge 13. C:d3 din cauza 13... Cg4) **11. Cc3: d5 Cf6:d5 12. Ce2:f4 c7—c6 13. Nb5—c4** şi jocul este aproximativ egal.

4. c2—c3 ...

La **4. Ce2** — recomandarea lui Breyer — urmează simplu 4... d5 cu un joc excelent ; însă merită atenţie **4. Df3:f4.** Dacă acum 4... Cd4 atunci 5. De5+; dacă însă 4... d5 atunci continuarea 5. ed Cb4 6. De4+ De7 7. D:e7 şi apoi Rd1 dă egalitate, dar nu mai mult.

4... Cg8—f6

Mai slab este 4... d5 din cauza 5. ed Ce5 6. Nb5+ urmat de 7. De2 cu avantaj pentru alb.

5. d2—d4 d7—d5
6. e4—e5 Cf6—e4
7. Nc1:f4 ...

In partida Spielman-Meller, 1920, albul a ales o variantă interesantă 7. Nb5 Dh4+ 8. Rf1 g5 9. Cd2 şi după 9... Ng4 a sacrificat dama cu 10.C:e4! obţinînd un atac puternic. Mai simplu este însă 9... Nf5 cu un joc bun.

7... f7—f6

Merge şi 7... Ne7 8. Cd2 f5 9. ef C:f6 10. Nd3 0—0 cu un joc ceva mai bun pentru negru. Totuşi mutarea din text este mult mai energică.

8. Nf1—b5 ...

Mai bine este 8. Nd3 pentru ca după 8... fe 9. N:e4 de 10. D:e4 Ne7 să cîştige cel puţin un pion, ca o compensaţie pentru atacul negrului.

Acum negrul obţine o presiune puternică fără nici un sacrificiu material.

8... Nf8—e7
9. e5:f6 Ne7:f6
10. Cb1—d2 ...

După **10. Ce2** 0—0 11. 0—0 urmează 11... g5 care dă negrului un atac hotărîtor, de exemplu : 12. N:c6 bc 13. Ne5 (Spielman-Tarrasch, 1919) şi acum în loc de 13... Ng7 14. De3 cîştigă imediat 13... Na6! 14. Dg4 De7 15. N:f6 C:f6!.

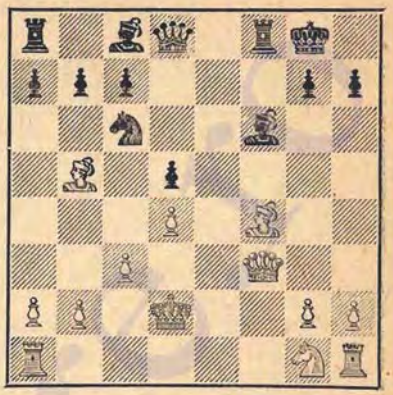
Însă nici mutarea din text nu salvează pe alb de la un joc mai rău.

10... Ce4:d2
11. Re1:d2 ...

După 11. N:d2 0—0 poziția albului este încă mai rea.

11... 0—0

(Vezi diagrama)



Desigur, poziția negrului este mai bună și nu se vede cum albul va putea rezista atacului negrului fără a suferi pierderi materiale. In partida prin corespondență Keres-Johanson, 1937—1939, a urmat 12. Ce2 Ne6 13. Tae1 Dd7 14. Dg3 Tf7 cu o puternică presiune pe coloana centrală, care în jocul de mijloc a asigurat negrului o inițiativă periculoasă.

III

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 e5:f4)

3. Cb1—c3 ...

Această continuare, care reamintește gambitul lui Steinitz din partida vieneză, a fost folosită în multe partide prin corespondență acum aproape două decenii de către șahistul Willemson din Pärnu. Mutarea 3. Cc3 este fără îndoială mai bună decît reputația sa, dar negrul la un plan precis conturat obține șanse mai bune.

Este prea îndrăzneață varianta **3. d2—d4** Dd8—h4+ 4. Re1—e2 f7—f5 (în partida prin corespondență Keres-Tildsepp, 1932) negrul a continuat slab 4... b6 și după 5. c4 g5 6. Cf3 Dh6 7. g3 Cf6 8. Cc3 a ajuns sub un atac periculos) 5. Cg1—f3 Dh4—h5 6. e4—e5 g7—g6 7. h2—h4 Cb8—c6! și negrul stă mult mai bine.

3... Dd8—h4+

4. Re1—e2 d7—d5!

Numai în urma acestei înaintări energice negrul obține un joc superior; la mutări liniștite albul ameninţă să gonească dama cu tempo, să-și ducă regele la f2 și să folosească puternicul său centru de pioni pentru începerea unui atac.

Despre tăria poziției albului ne putem da seama din următoarele exemple din practică :

1) **4... Nf8—b4? 5. Cc3—d5 Nb4—d6 6. Cg1—f3 Dh4—g4 7. d2—d4 c7—c6** (și 7... Ce7 8. Cc3 b6 9. Rf2 Cg6 10. Ne2 Ne7 11. g3! cum s-a jucat în partida prin corespondență Keres-Tildsepp, 1932, este în avantajul albului) **8. Cd5—c3 Cg8—e7 9. Re2—f2** cu un joc excelent pentru alb — Keres-Menke, corespondență, 1933;

2) **4... d7—d6 5. Cg1—f3 Nc8—g4 6. Cc3—d5 Ng4:f3+** (sau 6... Ca6 7. C:f4 N:f3+ 8. R:f3 Cf6 9. N:a6 cu avantaj pentru alb) **7. g2:f3 Re8—d8 8. d2—d3** (mai bine decît 8. d4 care închide diagonala importantă a1—h8) **8... g7—g5 9. Nc1—d2 Nf8—g7 10. Nd2—e1 Dh4—h5 11. h2—h4** cu avantaj pentru alb — Keres-Kunert, corespondență, 1936.

5. Cc3:d5 ...

La 5. Cf3 negrul poate răspunde 5... Ng4 sau 5... De7.

5... **Nc8—g4+**
6. Cg1—f3 **Cb8—c6!**

Oferind sacrificiul de turn, negrul obține un atac puternic care răstoarnă ideea de deschidere a albului.

Alte continuări nu sînt prea periculoase și dau albului un joc destul de frumos, de exemplu: **6... Cb8—a6** (sau 6... Nd6 7. d4 Cf3 8. C:f6+ gf 9. c3 cu un joc mai bun pentru alb; Bronștein-Alatorzev, al XIV-lea campionat al U.R.S.S., 1945) **7.d2—d4** (mai slab este 7. C:f4 Cf6 8. d3 0—0—0 9. Nd2 g5 cu un contrajoc bun pentru negru) **7... Cg8—f6** (sau 7... g5 8. De1!) **8. Cd5:f6+ Dh4:f6 9. Re2—f2 0—0—0 10. e4—e5** și albul are un joc excelent — Willemson-Ekkel, corespondență, 1931.

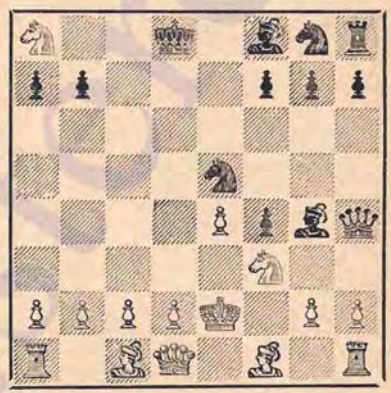
7. Cd5:c7+ ...

Mai bine **7. d2—d4** dar și această mutare, după 7... 0—0—0, dă negrului un atac puternic, de exemplu: **8. Re2—d3 f7—f5 9. Dd1—e2 f5:e4+ 10. De2:e4 Ng4:f3 11. De4:f3 Td8:d5** și albul a cedat (dintr-o partidă prin corespondență jucată în 1936) sau **8. c2—c3 f7—f5** (în partida prin corespondență Keres-Menke, jucată în 1933, albul a obținut un joc satisfăcător după 8... Nd6 9. Rd3 Dh6 10. Rc2) **9. Dd1—d3 Cg8—f6 10. Cd5:f6 g7:f6 11. Ne1:f4 f5:e4 12. Dd3:e4 Nf8—h6** cu o evidentă superioritate pentru negru — Keres-Kunert, corespondență, 1935—36.

7... **Re8—d8**

După cum se va vedea mai tîrziu, regele negru trebuia să se retragă neapărat pe d8 și nu pe d7.

8. Cc7:a8 **Cc6—e5!**



Negrul amenință 9... C:f3 10. gf N:f3+ urmat de Dh5+ cu cîștigul damei. Contra acestei amenințări albul nu dispune de resurse de apărare satisfăcătoare.

Dacă negrul ar fi jucat la mutarea 7-a Rd7 atunci albul ar fi cîștigat prin 9. d4 C:f3 10. gf N:f3+ 11. R:f3 Dh5+ 12. Rf2 D:d1 13. Nb5+! etc.

In partida prin corespondență Keres-Menke, 1933, albul a continuat **9. h3** Nh5 10. Tg1 Dg3 și după 11. De1 a dat mat (N:f3+ 12. gf D:f3) ; nu salva nici 10. g4 fg 11. Ng2 D:e4+ urmat de C:f3.

Unica șansă a albului este continuarea **9. De1** C:f3 10. D:h4 C:h4+ 11. Re1 deși în acest caz superioritatea negrului este evidentă.

Din cele studiate mai sus reese că teoria gambitului regelui acceptat se compune dintr-un număr enorm de variante vaste şi încurcate, mai ales în subîmpărţirea „gambitul calului". Evident, o analiză precisă a acestor variante puţin folosite ar necesita o muncă imensă şi nu este de mirare că gambitul regelui acceptat aproape că a dispărut din repertoriul deschiderilor în concursurile moderne. Chiar dacă vreun jucător (cu albele) s-ar avînta în acest labirint de variante din gambitul regelui este aproape sigur că adversarul său nu îl va accepta.

Judecînd obiectiv, gambitul regelui trebuie să fie trecut printre deschiderile de valoare, iar mai de vreme sau mai tîrziu îşi va relua locul pe care îl merită în practica turneelor. Aici trebuie să fim de acord cu marele maestru sovietic D. Bronştein care spune că gambitul regelui trebuie să fie jucat nu ca în trecut ci în conformitate cu cercetările moderne.

www.ster

GAMBITUL REGELUI REFUZAT

Mulţi dintre şahişti, care la 1. e2—e4 răspund cu e7—e5 nu cunosc precis toate complicaţiile care survin în gambitul acceptat al regelui şi caută pe cît posibil să le evite. De aceea după 2. f2—f4 ei renunţă la luarea pionului din f4 şi caută să profite de slăbirea flancului regelui alb sau chiar să răspundă printr-un atac asupra cîmpului central e4.

Intrucît gambitul regelui refuzat conţine mult mai puţine variante complicate de cît de exemplu gambitul calului, negrul renunţînd la gambitul regelui evită un număr de surprize care se ivesc în cazul acceptării. Aceasta însă nu înseamnă că gambitul refuzat este mai bun decît cel acceptat.

Renunţarea la acceptarea gambitului din punct de vedere poziţional este mai puţin motivată decît luarea 2... ef şi tocmai de aci provine faptul interesant că în gambitul refuzat survin mult mai des pierderi catastrofale decît în gambitul acceptat. Personal, eu împărtăşesc părerea care predomină că împotriva gambitului regelui se poate lupta cu succes numai prin acceptarea lui, în timp ce refuzul deobicei dă albului un joc frumos cu egalitatea asigurată.

După mutările:

1. e2—e4	**e7—e5**
2. f2—f4	...

negrul poate să renunţe la acceptarea gambitului prin diferite mijloace deoarece albul, momentan, nu ameninţă cu nimic, iar ameninţarea 3. fe este fictivă din cauza 3... Dh4+.

Totuşi negrul nu poate să continue pasiv deoarece chiar după 3. Cf3 albul ameninţă pionul e5 şi începe să exercite o presiune puternică asupra acestui pion. De aceea negrul trebuie să caute să obţină o oarecare compensaţie.

Mijloace obişnuite de a renunţa la acceptarea gambitului regelui sînt continuările: **2... Nf8—c5** şi **2... d7—d5.** Cu prima mutare negrul caută să profite de slăbiciunea poziţiei albului survenită după 2. f2—f4, iar cu a doua mutare negrul încearcă o contra lovitură în centru. Ambele continuări sînt studiate în cele ce urmează:

APĂRAREA 2... Nf8—c5

1. e2—e4	**e7—e5**
2. f2—f4	**Nf8—c5**

Prin această mutare a nebunului la c5 negrul caută să profite imediat de slăbirea poziţiei regelui alb şi să împiedice efectuarea rocadei mici. Neajunsul acestei mutări este faptul că ea nu contribuie la întărirea punctului e5 în jurul căruia se desfăşoară în mod vizibil lupta în această deschidere.

Să studiem acum şi cîteva dintre alte posibilităţi ale negrului:

1) **2... Cg8—f6** (mai slab este 2... c6 3. Cf3 d5 4. C:e5 sau 2... f5 3. ef — în ambele cazuri cu avantaj pentru alb) **3. f4:e5 Cf6:e4 4. Cg1—f3 Ce4—g5** (mai bine este, fără îndoială, 4... d5 5. d3 Cc5) **5. c2—c3** (sau 5. d4 C:f3+ 6. D:f3 Dh4+ cu egalitate deoarece albul este forţat la schimbul damelor) **5... Cg5: f3+** (la 5... d5 urmează simplu 6. d4) **6. Dd1:f3 Dd8—g5 7. Nf1—e2 Dg5:e5 8. 0—0** cu un atac excelent — Cigorin-Berştein, Kiev, 1903;

2) **2... d7—d6 3. Cg1—f3 Cg8—f6** (dacă 3... ef merită atenţie continuarea 4. d4 g5 5. h4 g4 6. Cg1 sau chiar 6. Cg5; 3... Cc6 4. Nb5 este în varianta de mai jos numai o intervertire de mutări) **4. Cb1—c3 Cb8—c6 5. Nf1—b5 Nc8—d7 6. d2—d3 e5:f4** (se ameninţa 7. N:c6 urmat de de cu cîştig de pion) **7. Nc1:f4** şi după A. Rabinovici, jocul albului este mult mai liber.

Este posibil şi **2... Cc6** care duce de obicei după 3. Cf3 la poziţiile ce se obţin în alte variante (3... Nc5, 3... d6, etc.).

3. Cg1—f3 ...

Cea mai naturală mutare.

Aici merge şi **3. Cb1—c3** care după 3... d7—d6 (slab este 3... N:g1 4. T:g1 D:h4+ 5. g3 D:h2 din cauza 6. Tg2 cu avantaj pentru alb) 4. Cg1—f3 duce la poziţiile care survin în varianta principală. Dacă albul renunţă la 4. Cg1—f3 şi joacă 4. Nf1—c4 atunci după A. Rabinovici, răspunsul 4... N:g1 5. T:g1 Dh4, etc., devine foarte neplăcut pentru alb.

Luarea pe cîmpul g1 este foarte tare şi în cazul mutării imediate **3. Nf1—c4**, după cum s-a arătat în deschiderea nebunului.

Nu este în avantajul albului nici **3. Dd1—f3** d7—d6 4. f4:e5 d6:e5 5. Df3—g3 din cauza 5... Cg8—f6! deoarece după luarea oricăruia dintre pioni albul ajunge sub un atac periculos.

3... d7—d6

De considerat este aici şi 3... **Cb8—c6** la care albul poate răspunde 4. Cc3 d6 5. Nb5, etc., după cum se va arăta mai jos. Este problematic **4. f4: e5** deoarece negrul n-are nevoie să joace riscant 4... C:e5 5. C:e5 (şi 5. d4 C:f3+ 6. gf Dh4+ 7. Re2 este destul de favorabil pentru alb) 5... Dh4+ 6. g3 D:e4+ 7. De2 D:h1 8. d4 Ne7 9. Cf3 urmat de Ne3, Cbd2 şi 0—0—0 şi dama neagră este în mare pericol; el joacă simplu şi mai bine **4... d7—d6!** 5. e5:d6 Dd8:d6 cu un atac puternic pentru pionul sacrificat.

I

4. Cb1—c3 ...

Complicațiile care urmează după **4. c2—c3** sînt studiate în subîmpărțirea **II.**

Albul poate juca și imediat **4. Nf1—c4** care, de obicei, duce la pozițiile din varianta ce se studiază. Poate urma:

1) **4... Cb8—c6 5. d2—d3** (mai simplu este 5. Cc3 trecînd în varianta principală; dacă 5. f5? continuarea 5... Cf6 6. d3 d5! este în avantajul negrului, iar încercarea de atac 5. Cg5 Ch6 6. Dh5 0—0 7. f5 după 7... d5! dă, de asemenea, un joc mai bun negrului) **5... Nc8—g4 6. h2—h3** (combinația care se începe cu această mutare nu este corectă; mai bine 6. c3) **6... Ng4:f3 7. Dd1:f3 Cc6—d4 8. Df3—g3 Cd4:c2+ 9. Re1—d1 Cc2:a1 10. f4:e5** (sau 10. D:g7 Df6 11. N:f7+ Re7) **10... Cg8—e7 11. Dg3:g7 Re8—d7** cu avantaj pentru negru;

2) **4... Cg8—f6 5. d2—d3 Nc8—e6** (după 5... Cc6 poate surveni varianta principală) **6. Ne4:e6 f7:e6 7. f4:e5** (în partida Cigorin-Wolff, Ostende, 1905, a urmat 7. Cc3 0—0 8. Ca4 Nb6 9. C:b6 ab 10. fe de 11. C:e5 C:e4! cu avantaj pentru negru) **7... d6:e5 8. Cb1—c3** (la 8. C:e5 Dd4 9. Cg4 C:g4 10. D:g4 Df2+ urmat de 0—0 negrul obține un atac puternic) **8... Cb8—c6 9. Nc1—g5 h7—h6 10. Ng5—h4 Dd8—d6** urmat de 0—0—0 cu avantaj pentru negru — o partidă din meciul Spielman-Nimzovici, 1907. Și în această variantă pentru alb este mai simplu 5. Cb1—c3 trecînd în varianta principală.

Sacrificiul **4. b2—b4** nu dă albului suficiente șanse de atac deoarece negrul poate răspunde simplu **4... Nb6** 5. Nb2 Cf6 6. Cc3 0—0 iar acceptarea sacrificiului 4... N:b4 5. Nb2 Cc6 6. fe de 7. Nb5 Nd7 8. 0—0 Cf6 este în favoarea negrului.

De asemenea și sacrificiul **4. d2—d4** ed 5. Nd3 dă negrului avantaj deoarece albul nu are șanse suficiente de atac pentru pionul sacrificat.

Continuarea **4. f4:e5** de 5. c3 duce la o poziție din varianta 4. c3 care se studiază în subîmpărțirea II.

4... Cg8—f6

Se poate și **4... Cb8—c6** care duce după 5. Nc4 Cf6 la varianta principală, iar după 5. Nb5, 5. Nc4 sau 5. Ca4 la următoarele variante:

1) **5. Nf1—b5 Cg8—e7** (după 5... Cf6 6. d3 Ng4 ca în partida Cigorin-Salve, Karlsbad, 1907, albul a obținut o oarecare superioritate continuînd cu 7. Ca4 Nb6 8. C:b6 ab 9. 0—0 0—0 10. c3; și după 6... 0—0 — în loc de 6... Ng4 — 7. N:c6 bc 8. fe de 9. De2 și la caz Ne3 poziția albului este ceva mai bună) **6. Cc3—a4** (la 6. fe de 7. C:e5 0—0 negrul are un atac periculos) **6... Nc5—b6 7. Ca4:b6 a7:b6 8. d2—d3 0—0 9. 0—0** cu joc aproximativ egal;

2) **5. Nf1—c4 Nc8—g4** (mai bine decît trecerea la varianta principală prin 5... Cf6) **6. Cc3—a4** (varianta 6. h3 N:f3 7. D:f3 Cd4 8. Dg3 ef! 9. D:f4 Df6 10.Dg3 Dg6 este în favoarea negrului) **6... Cc6—d4** (după „Deschiderea

modernă" este foarte tare şi 6.. ef, de exemplu: 7. c3 N:f3 8. D:f3 Ce5 9. De2 C:c4 10. D:c4 Dh4+ sau 7. C:c5 dc 8. d3 g5 9. 0—0 N:f3 şi apoi Ce5) **7. Ca4 :c5 Ng4:f3 8. g2:f3 Dd8—h4+ 9. Re1 —f1 d6:c5 10. f4:e5** şi negrul poate forţa remiza prin 10... Dh3+ 11. Rf2 Dh4+, etc.;

3) prin continuarea **5. Ca4 Nb6 6. C:b6 ab 7. d3** ca în partida Alapin-Ianovski, Praga, 1908 albul nu obţine nimic.

Mutarea din text 4... Cf6 are, faţă de mutarea 4... Cc6, avantajul că împiedică în multe variante legarea neplăcută Nb5 şi lasă albului o mai mică posibilitate de alegere a continuărilor.

Pentru a-şi păstra nebunul de cîmpuri negre, negrul poate să încerce şi **4... a7—a6** deşi această pierdere de timp nu este deloc satisfăcătoare şi nu este nici decum necesară. Poate urma: **5. Nf1—c4 Cb8—c6 6. d2 —d3 Nc8—g4 7. h2—h3** (în partida Stolear-Serebriski, Tallin, 1945, albul a întins o cursă interesantă adversarului său jucînd 7. Tf1; negrul a răspuns 7... Cd4? şi după 8. N:f7+! R:f7 9. Cg5+ Re8 10. D:g4 a intrat repede în poziţie pierdută; însă este puţin probabil ca mutarea 7. Tf1 să fie bună deoarece dă negrului după 7... Cf6 un joc cu perspective) **7... Ng4:f3 8. Dd1:f3 Cc6—d4 9. Df3—g3** (în această situaţie la care s-a ajuns prin înlocuirea mutării de dezvoltare Cg8—f6 cu aceea liniştită a7—a6, sacrificiul este foarte tare) **9... Cd4:c2+ 10. Re1—d1 Cc2:a1 11. f4:e5 d6:e5 12. Th1—f1!** cu o poziţie cîştigată pentru alb — Cigorin-Martinez, 1889.

5. Nf1—c4 ...

Cîştigul de pion 5. fe de 6. C:e5 dă negrului după 6... Dd4 7. Cd3 Nb6 un atac excelent.

De aceea mutarea din text este unica continuare care, în mod practic, merită a fi luată în consideraţie.

5... Cb8—c6

O mutare obişnuită, însă nu şi cea mai tare.

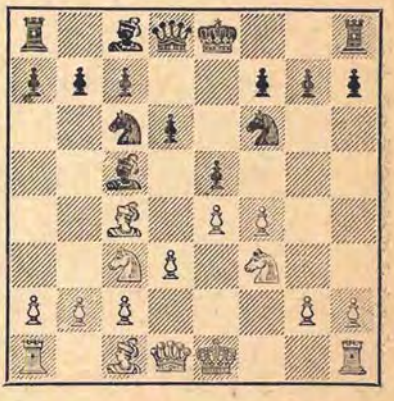
Merită o atenţie serioasă şi **5... Nc8 —e6** înainte de dezvoltarea calului din b8 deoarece schimbul 6. N:e6 fe 7. fe dă negrului şanse bune în jocul de mijloc datorită coloanelor deschise. Se pare că prin 5... Ne6 negrul scapă uşor de dificultăţile din deschidere în varianta care se studiază.

De considerat este şi sistemul de dezvoltare **5... c7—c6** 6. f4:e5 d6:e5 7. Dd1—e2 Cb8—d7 8. d2—d3 b7—b5 urmat de a7—a5 (Albin-Marco, 1905) sau **5... 0—0** 6. d3 Cbd7 7. f5 c6 8. a3 b5 (Rubinstein-Marco, 1921) deşi albul — în ambele cazuri — are un joc mai liber.

6. d2—d3 ...

A survenit o poziţie care mult timp a fost considerată ca „normală" în apărarea cu mutarea 2... Nc5 (ea mai poate surveni şi în partida vieneză, ca şi în deschiderea nebunului).

Practica demonstrează că poziţia negrului este promiţătoare şi nu îi este prea greu să menţină echilibrul.



6... Nc8—g4

Un răspuns tăios, însă nu unicul.

Să studiem acum şi alte continuări care pot veni în consideraţie:

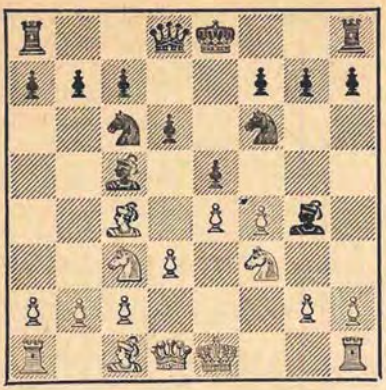
1) 6... **Nc8—e6** (cea mai simplă mutare) 7. **Cc3—d5** (schimbul 7. N:e6 fe 8. fe de dă negrului un joc ceva mai liber din cauza multelor coloane deschise; merită atenție și 7. Nb5 a6 8. N:c6+ bc 9. De2 la care negrul nu răspunde 9... 0—0 10. fe de 11. C:e5 Te8, etc., ci mult mai tare 9... ef 10. N:f4 Db8! 11. Cd1 0—0 cu un joc aproximativ egal; nu este recomandabilă pentru alb continuarea 7. f5 din cauza 7... N:c4 8. dc Nb4 cu avantaj pentru negru) 7... **Cc6—a5** (schimbul 7... N:d5 8. ed Cd4 9. c3 Cf5 dă avantaj albului după 10. Da4+) 8. **Cd5:f6+ g7:f6!** 9. **f4—f5** (această combinație este în favoarea negrului; mai bine 9. N:e6 fe 10. c3) 9... **Ne6:c4 10. d3:c4 Ca5:c4 11. c2—c3 d6—d5!** cu avantaj pentru negru;

2) 6... **a7—a6** (într-o partidă, continuarea 6... Cd4 7. fe Cg4 8. C:d4 N:d4 9. e6 Dh4+ 10. g3 Nf2+ 11. Re2 Dh5 12. h3! a dus la avantaj pentru alb) 7. **f4—f5** (această înaintare aici, ca și în majoritatea pozițiilor analoage, nu este primejdioasă pentru negru care acum trebuie să caute a obține contrajoc pe flancul damei sau în centru; la egalitate duce schimbul 7. fe de 8. Ng5 Dd6 9. N:f6 D:f6 10. Cd5 Dd6, cum a fost în partida Spielman-Yates, Moscova, 1925) 7... **Cc6—a5** (în partida Toluș-Furman, Leningrad, 1947, ca să evite legarea Ng5 negrul a jucat 7... h6 și după 8. De2 Nd7 9. Ne3 Cd4 10. N:d4 ed 11. Cd1 0—0 12. 0—0 d5 a obținut un joc bun; merită atenție și contrajocul 7... Cd4 8. Ng5 c6, etc.) 8. **Nc1—g5** (această legare nu este periculoasă; de asemenea și 8. Nb3 C:b3 9. ab c6 10. De2 b5 11. Ne3 Db6 12. Cd1 Nb7 ca în partida Cigorin-Ianovski, Ostende, 1905, dă negrului o poziție excelentă) 8... **c7—c6** 9. **Dd1—e2 b7—b5** 10. **Nc4—b3 Dd8—b6** 11. **Cc3—d1 Ta8—a7** 12. **Cd1—f2 h7—h6** 13. **Ng5—h4** (luarea 13. N:f6 în acest moment, ca și mai înainte, este numai în avantajul negrului deoarece întărește simțitor centrul lui și creează posibilitatea de atac pe coloana „g") 13... **Cf6—h7** 14. **0—0 g7—g5** 15. **f5:g6 f7:g6** și poziția negrului este mult mai bună — Cigorin-Ianovski, 1905;

3) 6... **Cf6—g4** (o continuare agresivă care însă este prematură și dă albului avantaj; o continuare bună este 6... Ca5 7. Nb3 C:b3 8. ab a6 cu un joc aproximativ egal; este posibil de asemenea și 6... De7 deoarece 7. f5 nu este periculos și dă negrului după 7... Cd4 8. Ng5 c6 urmat de b7—b5 un joc bun, ca în partida Liublinski-Averbach, Moscova, 1940) 7. **Cf3—g5!** (slab este 7. Tf1 C:h2! etc. ca în partida Grynfeld-Tarnovski, Szczawno Zdroj, 1950) 7... **0—0** (într-o partidă prin corespondență negrul a continuat 7... h6, însă după 8. f5! a ajuns într-o poziție mai rea) 8. **f4—f5 Nc5—f2+** 9. **Re1—f1 Cg4—e3+** 10. **Nc1:e3 Nf2:e3** 11. **h2—h4 Ne3:g5** (la 11... g6 poate urma 12. C:f7 T:f7 13. Df3, etc.) 12. **h4:g5 Dd8:g5** 13. **Th1—h5** cu o evidentă superioritate pentru alb — partidă din meciul Kamișov-Panov, 1944);

4) 6... **0—0** 7. **Cc3—a4** (după rocadă mutarea 7. f5 are o mare valoare deoarece atacul albului devine mai periculos; totuși continuînd cu 7... Cd4 8. Ng5 c6 negrul reușește să obțină un contrajoc acceptabil) 7... **Nc5—b6** 8. **Ca4:b6 a7:b6** 9. **0—0 Cc6—a5** cu egalitate; dintr-o partidă a lui Cigorin, 1906.

Variantele expuse mai sus demonstrează că negrul are o mare varietate de continuări care îi asigură un joc satisfăcător.



A

7. h2—h3 ...

O continuare care se bazează pe o combinație dezavantajoasă pentru alb.

Nimic nu dă albului continuarea **7. Nb5 0—0** după care practic, albul este forțat la schimbul pe c6 (altfel mutarea Nb5 devine o inutilă pierdere de timp).

O mutare relativ mai bună este **7. Cc3—a4** care se studiază în rubrica **B.**

7... **Ng4:f3**

Este posibil și **7... Ne6** trecînd la sistemul de joc menționat în comentariul de la mutarea a 6-a a negrului.

8. Dd1:f3 **Cc6—d4**

In locul acestei mutări, Svenonius a recomandat **8... e5:f4** cu următoarele continuări:

1) **9. Df3:f4 Cc6—e5** (mai slab este **9... Cd4 10. Rd1**) **10. Th1—f1** (la **10. Nb3** urmează **10... Ch5**) **10... 0—0 11. Nc4—b3 Cf6—h5 12. Df4—g5 Dd8:g5 13. Nc1:g5 Ch5—g3** cu o netă superioritate pentru negru;

2) **9. Nc1:f4 Cc6—d4 10. Df3—d1** (aici nu este corect sacrificiul **10. Dg3** deoarece negrul obține o poziție cîștigată după **10... Ch5 11. Dg4 C:f4 12. D:f4 C:c2+ 13. Rd1 Ce3+ 14. Rd2 C:c4+**) **10... c7—c6 11. Dd1—d2** (Mieses-Spielman, 1925) și acum negrul a obținut un atac puternic, prin continuarea recomandată de Alehin **11... d6—d5! 12. e4:d5 0—0;**

3) **9. Nc4—b5! 0—0 10. Nb5:c6 b7:c6 11. Nc1:f4** și poziția este aproximativ egală (Rubinstein).

Ținînd seamă de această ultimă variantă, cel mai energic atac pentru negru este considerat **8... Cd4**, însă se pare că pînă la urmă negrul nu are șanse serioase de a obține avantaj (a se vedea comentariul de la sfîrșitul variantei).

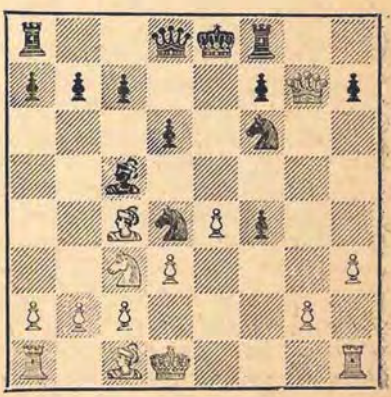
9. Df3—g3 ...

I

9... **e5:f4!**

Numai prin acest schimb negrul reușește să obțină un contrajoc eficace, în timp ce alte continuări dau albului șanse excelente de atac. Cea mai importantă dintre ele este **9... Dd8—e7**, care se studiază în rubrica **2.**

10. Dg3:g7 **Th8—f8**



Poziția din diagramă este foarte încurcată. Aprecierea ei decide dacă este corectă sau incorectă încercarea pe care negrul o face la a 8-a mutare ca să obțină prin 8... Cd4 ceva mai mult decît egalitate (joc egal se obține prin continuarea 8... ef 9. Nb5). In poziția din diagramă „Deschiderea modernă" continuă cu 11. Re1—d1 Dd8—e7 12. Th1—f1 Tf8—g8 (nu însă 12... 0—0—0 din cauza 13. T:f4 Ch5 14. Dg4+) 13. Dg7—h6 Tg8:g2 și consideră situația negrului ca mai bună. In realitate însă poziția care a survenit este tot așa de neclară ca și aceea din diagramă deoarece albul poate continua cu 14. Nc1:f4 obținînd un contrajoc primejdios, în legătură cu amenințările 15. Ng5 și 15. e5.

De aceea se pare că în poziția din diagramă șansele adversarilor sînt aproximativ egale și că mutările 8... Cd4 și 8... ef sînt mai mult sau mai puțin echivalente.

2

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 Nf8—c5 3. Cg1—f3 d7—d6 4. Cb1—c3 Cg8—f6 5. Nf1—c4 Cb8—c6 6. d2—d3 Nc8—g4 7. h2—h3 Ng4:f3 8. Dd1:f3 Cc6—d4 9. Df3—g3)

9... Dd8—e7

Deși această mutare este insuficientă pentru egalarea deplină a jocului, este totuși mai tare decît altele mai puțin uzitate, care stau la dispoziția negrului.

Să studiem acum următoarele variante :

1) **9... Cd4:c2+ 10. Re1—d1 Cc2:a1 11. Dg3:g7 Re8—d7** (sau 11... Tf8 12. fe de 13. Ng5 Ne7 14. Tf1 cu o superioritate evidentă pentru alb) **12. f4:e5 d6:e5 13. Th1—f1 Nc5—e7** (Cigorin-Pillsbury, Hastings 1895) și acum prin mutarea **14. Nc1—g5** albul putea obține un atac decisiv;

2) **9... Cf6—h5 10. Dg3—g4 g7—g6** și mutarea simplă **11. Re1—d1** dă albului un joc frumos;

3) **9... 0—0 10. f4:e5 d6:e5 11. Nc1—g5** (se poate juca și 11. Rd1, etc.) **11... Cd4:c2+ 12. Re1—d1** și albul are avantaj.

Din variantele expuse rezultă că unica mutare satisfăcătoare pentru negru este 9... e5:f4! trecînd în varianta principală.

10. f4:e5 d6:e5

Intr-o partidă jucată în 1929 negrul a continuat 10... Cf6—h5 11. Dg3—g4 De7:e5 12. Re1—d1 c7—c6 la care albul putea răspunde **13. Nc1—g5! g7—g6 14. Th1—f1 0—0 15. Ng5—h6** cu joc mai bun.

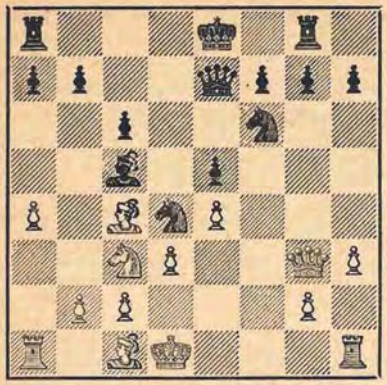
11. Re1—d1 c7—c6
12. a2—a4 ...

In partida Cigorin-Burn, Ostende, 1907, a survenit aceeași poziție însă, fără schimbul pe e5. In această partidă albul a continuat cu 11. Tf1 și a avut de întîmpinat dificultăți după 11... b7—b5, etc.

Prin mutarea din text albul împiedică această posibilitate și obține un joc mai bun, avînd și controlul pe ambele flancuri.

12... Th8—g8

Se putea juca și direct 12... 0—0—0, însă această mutare nu schimbă în mod esențial situația.



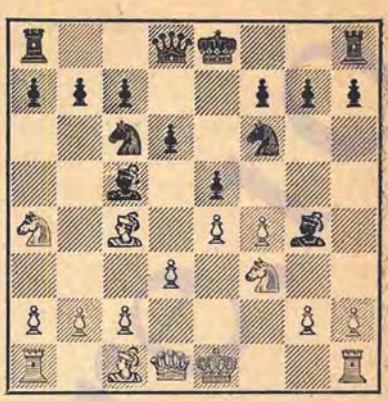
Albul continuă cu **13. Th1—f1** şi, avînd şanse de atac pe ambele flancuri, stă mai bine. Dacă acum **13... 0—0—0** atunci **14. Cc3—e2** şi acum atît 14... C:e2 15. R:e2 cît şi 14... Ce6 15. D:e5 Tge8 16. N:e6+ sînt în favoarea albului. In cunoscuta partidă Rubinstein-Hromadka, 1923, negrul a continuat cu **13... h7—h6** şi după 14. Cc3—e2 0—0—0 15. Ce2:d4 Nc5:d4 16. c2—c3 a ajuns în dezavantaj.

B

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 Nf8—c5 3. Cg1—f3 d7—d6 4. Cb1—c3 Cg8—f6 5. Nf1—c4 Cb8—c6 6. d2—d3 Nc8—g4)

7. Cc3—a4 ...

Această mutare, care îndepărtează periculosul nebun al negrului este, fără îndoială, mai sigură decît 7. h3 şi permite albului nu numai să păstreze egalitatea dar chiar să obţină oarecare şanse pentru a ajunge în avantaj.



7... Cc6—d4

Negrul are o mare varietate de continuări ale atacului, însă se pare că nici una din ele nu duce la atingerea scopului său, după cum arată exemplele de mai jos, luate din practică:

1) **7... Ng4:f3 8. Dd1:f3 Cc6—d4 9. Df3—g3** (continuarea 9. Dd1 b5 10. C:c5 bc 11. fe dc 12. ef D:f6, etc., a fost în avantajul negrului în partida Spielman-Leonhardt, 1906), 9... **Cd4:c2+ 10. Re1—d1 Cc2:a1 11. Dg3:g7 Th8—f8 12. Ca4:c5** (după 12. fe negrul nu trebuie să joace 12... Dd7 din cauza 13. D:f6, ci 12... Ch5 13.Dg4 Dd7 cu un joc aproximativ egal; Ianovski-Leonhardt, 1905) **12... d6:c5 13. f4:e5 Cf6:e4** (sau 13... Dd7 14. D:f6, etc.) **14. Th1—f1 Dd8—e7** (dacă 14... Dd7, este decisiv 15. N:f7+!) **15. Nc1—h6!** şi nu se vede cum negrul va reuşi să se elibereze deoarece la 15... 0—0—0 urmează 16. Dg4+ ;

2) **7... Cf6—d7** (de considerat şi 7.... De7 urmat de 0—0—0; în partida Spielman-Schlechter, 1906, continuarea 7... ef 8. C:c5 dc 9. N:f4 Ch5 10. Ne3, a fost în favoarea albului; de asemenea continuarea 7... 0—0 8. C:c5 dc 9. c3 este în avantajul albului) **8. Ca4:c5**

d6:c5 9. 0—0 e5:f4 10. Nc1:f4 Cc6—e5 11. Cf3:e5 Ng4:d1 12. Ce5:f7 Dd8—f6 13. Ta1:d1 cu avantaj pentru alb — Spielman-Maroczy, 1907;

3) **7... Nc5—b6** (o retragere liniştită care exclude posibilitatea unor complicaţii mari şi care, probabil, este una dintre cele mai bune continuări în poziţia de faţă ; negrul trebuie să păstreze posibilitatea de a înainta d6—d5, şi de aceea nu trebuie să accepte schimbul pe cîmpul c5) **8. Ca4:b6 a7:b6 9. c2—c3 d6—d5** (într-o partidă jucată în 1877, negrul a continuat 9... ef 10. N:f4 Ch5 11. Ne3 Ce5, dar la aceasta albul poate răspunde 12. Nb3 N:f3 13. gf Dh4+ 14. Rd2!, etc., cu şanse bune de a obţine avantaj) **10. e4:d5 Cf6:d5 11. h2—h3** cu o oarecare superioritate poziţională pentru alb.

Atacul care începe cu mutarea din text este insuficient şi dă albului un joc mai bun.

8. Ca4:c5 d6:c5
9. c2—c3 ...

Dacă 9. f4:e5 negrul nu trebuie să joace 9... Cf6:e4 din cauza 10. 0—0! cu avantaj pentru alb, ci mult mai tare 9... Cf6—d7! 10. Nc1—f4 Dd8—e7 11. 0—0 0—0—0 cu o poziţie ceva mai favorabilă pentru negru — Spielman-A. Rabinovici, Moscova, 1925.

Mutarea din text este mai tare.

9... Cd4:f3+
10. g2:f3 Ng4—h5

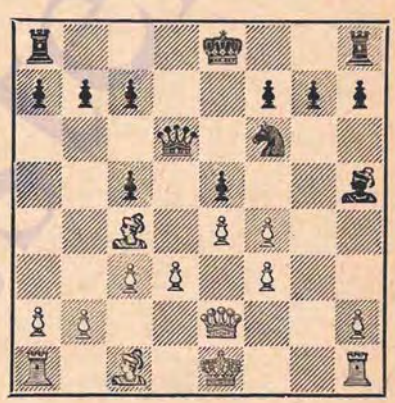
Nu însă 10... Cf6:e4? din cauza 11. 0—0! cu avantaj pentru alb.

11. Dd1—e2 ...

Acum după 11. f4:e5 ar putea urma 11... Cf6:e4!, etc.

11... Dd8—d6

Este preferabilă, fără îndoială, continuarea 11... Cd7 întărind importantul cîmp central e5. Totuşi poziţia albului este în orice caz mai bună.



Acum urmează 12. f4:e5 Dd6:e5 13. f3—f4! De5—e7 14. De2—g2 şi avînd un centru de pioni puternic şi perechea de nebuni, poziţia albului este evident mai bună.

II

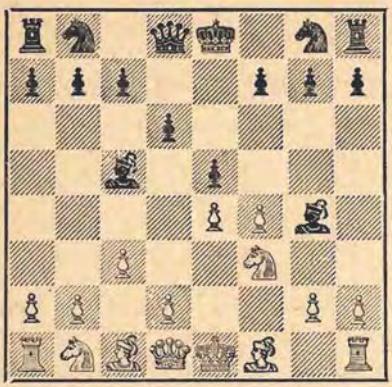
(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 Nf8—c5 3. Cg1—f3 d7—d6)

4. c2—c3 ...

Această mutare care pregăteşte d2—d4 şi care ascute lupta în mod serios, este unica şansă a albului pentru obţinerea unei oarecare superiorităţii.

A

4... Nc8—g4



Alte continuări care se folosesc adeseori **4... Cf6 (B)** și **4... f5 (C)** sînt studiate în cele ce urmează.

De considerat și **4... Cb8—c6** la care albul nu poate răspunde riscant **5.** fe de 6. b4? (corect este 6. Nb5 Nd7 7. d4 cu o mică superioritate) 6... Nb6 7. Nb5 Cf6! 8. C:e5 0—0 9. C:c6 bc 10. N:c6 C:e4! cu un atac puternic pentru negru (Tartakower-Burn, 1911) ci mai tare **5. Nf1—b5!** Nc8—d7 (în partida Schiffers-Bird, 1898, negrul a continuat slab 5... a6 6. Na4 b5 7. Nc2 Ng4 8. h3 N:f3 9. D:f3 Cf6 și după 10. d4 Nb6 11. g4 a ajuns rapid în dezavantaj) 6. d2—d4 e5:d4 7. c3:d4 Nc5—b6 8. Cb1—c3 și avînd în stăpînire puternicul centru albul stă ceva mai bine.

In sfîrșit, merită atenție și răspunsul 4... Nc5—b6 cu scopul ca la 5. d4 să răspundă cu 5... ed 6. cd Cf6 începînd atacul asupra centrului.

Totuși, după cum se vede, după 4... Nb6 albul poate să întărească suficient poziția pionilor săi centrali și să obțină un joc ceva mai bun. Merită atenție și manevra originală 5. Nd3 Cc6 6. Nc2 Cge7 7. d3 cu un joc destul de bun — Lewi-Maroczy, 1904.

5. f4:e5 ...

Actualmente această mutare este considerată ca cel mai simplu răspuns al albului, însă aici se pot alege și alte continuări dintre care vom studia următoarele:

1) **5. d2—d4 Ng4:f3 6. g2:f3 Dd8—h4+ 7. Re1—e2 Nc5—b6 8. Cb1—c3 f7—f5 9. Ca3—c4 f5:e4 10. f4:e5 d6:e5 11. Cc4:e5 Cb8—c6** cu avantaj pentru negru — Lasker-Ianovski, meci 1909;

2) **5. h2—h3** (după 5. Nc4 negrul poate oferi un sacrificiu interesant de pion prin 5... Cf6, de exemplu: 6. fe de 7. N:f7+ Rf8 și după 8. Nb3 C:e4 9. De2 Cf6 10. D:e5 Cbd7 11. De2 De8! ca în partida Mikenas-Villard, Pernau 1950, negrul a obținut un contrajoc suficient; dacă însă albul joacă 6. d3 atunci după 6... Cc6 negrul stă mai bine și după h2—h3 își poate retrage nebunul chiar la e6) **5... Ng4:f3 6. Dd1:f3 Cg8—f6** (în avantajul albului este de asemenea și 6... Cd7 7. fe de 8. Nc4 Df6 9. Tf1, etc., ca în partida Schlechter-Lewi, 1904 sau 6... Dh4+ 7. g3 Df6 8. Nc4 Cd7 9. d3 ca în partida Schlechter-Albin, 1904 ; în sfîrșit, încercarea 6... Cc6 7. fe de 8. Nb5 Df6 9. Tf1 este numai în avantajul albului) **7. f4:e5 d6:e5 8. Nf1—c4 Cb8—c6 9. d2—d3 h7—h6 10. Cb1—d2 a7—a6 11. Nc4—b3** cu avantaj pentru alb — Wolff-Lewi, 1904;

5... d6:e5

Prin schimbul 5... N:f3 6. D:f3 de albul cîștigă un tempo în varianta care s-a studiat în comentariul precedent; mai poate continua și cu 7... Dg3 cu amenințarea de a cîștiga un pion (7... Df6 8. Nc4, etc.).

6. Dd1—a4+! ...

Această mutare asigură albului o poziție favorabilă.

6... Ng4—d7

O mutare care, practic, este obligatorie, avînd în vedere că pionul e5 nu este apărat. Rău ar fi fost 6... Dd7? 7. Nb5 c6 din cauza 8. C:e5! cu cîştig de pion.

La 6... Cb8—c6 urmează 7. Cf3:e5 (este mai slabă continuarea 7. Nb5? Df6 8. d4 N:f3 9. 0—0 ed cu joc superior pentru negru) 7... Dd8—h4+ 8. g2—g3 Nc5—f2+ 9. Re1:f2 Dh4—f6+ 10. Rf2—g1 Df6:e5 11. Nf1—g2 cu un joc ceva mai bun pentru alb.

7. Da4—c2 **Cb8—c6**

După 7... De7 8. d4 ed 9. cd Nb4+ 10. Cc3 Nc6 (10... Cf6 11. e5!) 11. Nd3 albul stă mai bine — o partidă din meciul Euwe-Maroczy, 1921.

8. b2—b4 **Nc5—d6**

Dacă 8... Nb6 atunci continuarea 9. b5 şi C:e5 se soldează cu cîştig de pion fără nici un risc.

Prin mutarea din text negrul îndepărtează nebunul de pe diagonala importantă g1—a7 permiţînd albului ca în curînd să facă rocada mică. Ca rezultat al acestei mutări, eficacitatea jocului strategic din deschidere al negrului se micşorează.

9. Nf1—c4 **Cg8—f6**
10. d2—d3 ...

Poziţia albului este mai bună deoarece el are în stăpînire coloana deschisă „f" şi diagonale deschise pentru nebuni, iar negrul întîmpină greutăţi în organizarea unui contrajoc oarecare.

In partida Spielman-Tarrasch, 1923, negrul a continuat 10... Cc6—e7 (evitînd legarea Ng5) 11. 0—0 Ce7—g6 după care albul trebuia ca mai întîi prin 12. a2—a4! (încă mai precis ar fi fost să joace astfel de la mutarea precedentă) să nu dea posibilitate negrului să organizeze un contrajoc pe flancul damei prin b7—b5 urmat de a7—a5 şi numai după aceea să termine dezvoltarea figurilor sale pe flancul damei.

In partida Bronştein-Panov, Moscova, 1947, continuarea 10... De7 11. 0—0 0—0—0 12. a4 de asemenea a dat albului avantaj.

B

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 Nf8—c5 3. Cg1—f3 d7—d6 4. c2—c3)

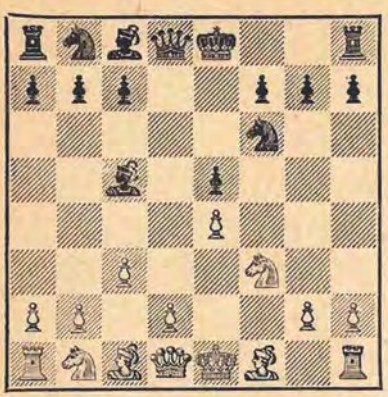
4... **Cg8—f6**

Un răspuns bun care păstrează egalitatea.

5. f4:e5 ...

Imediat 5. d2—d4 e5:d4 6. c3:d4 Nc5—b6 (6... Nb4+ 7. Nd2) 7. Cb1—c3 duce la o poziţie în care albul, deşi are un puternic centru de pioni, este expus la un atac de lungă durată. Totuşi după părerea lui Tartakower poziţia albului este ceva mai bună.

5... d6:e5



6. d2—d4 ...

După 6. Cf3:e5 negrul are la dispoziție două continuări și anume :

1) **6... Dd8—e7 7. d2—d4 Nc5—d6 8. Ce5—f3** (8. Cc4 dă albului șanse pentru obținerea avantajului, în timp ce 8. Nf4 C:e4 9. Nd3 Cc5! etc., nu provoacă negrului niciun fel de greutăți) **8... Cf6:e4 9. Nf1—e2 0—0 10. 0—0 c7—c5 11. Cb1—d2 Ce4:d2** (după 11... cd 12. C:e4 D:e4 13. Nd3 Dg4 14. Dc2, cum s-a jucat în partida Reti-Spielman, 1919, albul obține un joc superior) **12. Nc1—d2** (Charousek-Ianovski, 1897) și acum în loc de 12... Cc6 13. d5! negrul ar fi putut juca mai bine 12... cd 13. cd Cc6 cu un joc aproximativ egal ;

2) **6... 0—0 7. d2—d4 Nc5—d6 8. Ce5—f3 Cf6:e4 9. Nf1—d3** și acum în loc de 9... Te8 10. 0—0, etc., (Tartakower-Schlechter, Petersburg, 1909) negrul poate juca mai bine **9... Ce4—f6** 10. 0—0 c7—c5 — Keres-Kubanek.

6... e5:d4
7. c3:d4 ...

După 7. e5 Cd5 8. cd Nb4+ 9. Nd2 atît 9... N:d2+ 10. D:d2 Ng4 cît și 9... Cc6 10. Cc3 0—0 dau negrului un joc mai bun.

7... Nc5—b4+

Aici continuarea corectă este **7... Nb6** care după aprecierile teoriei moderne duce la un joc aproximativ egal.

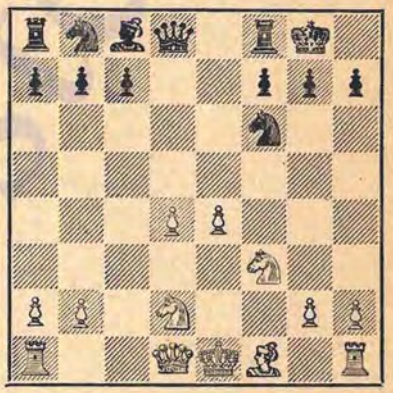
Complicații mari survin după 7... C:e4 8. dc D:d1+ 9. R:d1 Cf2+ 10. Re1 C:h1 11. g3 0—0 12. Ng2 Te8+ 13. Rf1 C:g3+ urmat de Ca6 și negrul are un turn și trei pioni pentru două figuri ușoare.

8. Nc1—d2 Nb4:d2+

Mai bine este 8... De7 cu întărirea presiunii în centru.

După schimbul din text albul obține avantaj.

9. Cb1:d2 0—0



In partida Spielman-Van Scheltinga, 1938, albul a continuat cu 10. Nd3 c5 11. d5 Ng4 12. 0—0 cu un joc mai bun deoarece pionii centrali s-au dovedit în jocul de mijloc extrem de puternici. Totuși în această variantă negrul ar fi putut în două rînduri să joace mai tare (mutările 7 și 8) și de aceea această partidă nu poate fi considerată ca hotărîtoare în aprecierea întregii variante.

Se pare că la o apărare atentă negrul poate găsi bune resurse pentru egalarea deplină a jocului.

C

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 Nf8—c5 3. Cg1—f3 d7—d6 4. c2—c3)

4... f7—f5

Teoria modernă consideră că această mutare este cel mai tare răspuns, însă după aceasta se ajunge la variante aşa de încurcate încît o apreciere definitivă asupra acestui întreg sistem de apărare poate fi făcută numai după o verificare amănunţită în practică a tuturor variantelor.

5. f4:e5 ...

Nimic nu oferă albului continuarea **5. e4:f5** Dd8—e7 6. Nf1—c4 Cg8—f6 şi negrul are un joc bun.

In defavoarea albului este şi continuarea **5. d2—d4** e5:d4 6. Nf1—c4 (dacă 6. cd atunci pentru negru este avantajos atît 6... fe cît şi 6... Nb4+ 7. Nd2 N:d2+ 8. Cb:d2 fe 9. C:e4 ca în partida Hindre-Türn; mutarea din text conţine o idee nouă şi interesantă) 6... f5:e4 7. Cf3—g5 şi acum în locul continuării neclare 7... Cg8—f6 8. Nc4—f7+ Re8—f8 9. c3:d4 Nc5—b4+ 10. Cb1—c3 (Heuer-Türn, Tallin, 1948) negrul poate răspunde mai tare prin 7... d6—d5! 8. Cg5:e4 d5:c4 9. Dd1—h5+ Re8—f8! 10. Dh5:c5+ Dd8—e7 etc., cu un final mai bun.

Nu este bună mutarea imediată **5. Nf1—c4** din cauza 5... f5:e4 6. Cf3:e5 Dd8—h4+ 7. g2—g3 Dh4—h3.

5... d6:e5

Nu însă 5... fe din cauza 6. Da4+ urmat de D:e4.

6. d2—d4

In partida Flamberg - Rubinstein, 1912, albul a continuat cu 6. ef N:f5 7. d4 ed 8. cd după care cel mai bun răspuns al negrului este 7... Nb6!.

După mutarea din text albul alege o variantă interesantă de gambit, care a fost găsită şi introdusă în practica turneelor de marele maestru Reti. De această variantă depinde corectitudinea pentru negru a întregului sistem de apărare cu mutarea 4... f7—f5 deoarece pînă la mutarea 6. d4 nici una din părţi nu avea posibilitatea de a se abate în mod convenabil de la varianta principală.

6... e5:d4

După 6... fe 7. C:e5 se ameninţă nu numai 8. dc dar şi 8. Dh5+.

7. Nf1—c4! ...

Numai această mutare de gambit care creează mari complicaţii şi care nu se ştie pentru care parte sînt avantajoase, poate justifica jocul precedent al albului.

Negrul dispune de trei continuări principale : 7... f5:e4 **(1)**, 7... Cb8—c6 **(2)** şi 7... Cg8—f6 **(3)**.

I

7... f5:e4

Prin această mutare negrul propune un sacrificiu de turn recomandat

de Svenonius, însă cu rezultate complet neclare.

8. Cf3—e5 ...

După 8. Cf3—g5 mutarea 8... Cf6 poate duce la varianta principală ; aici negrul dispune de o altă posibilitate interesantă de atac și anume : 8... e4—e3!. Într-o partidă prin corespondență a urmat 9.Cg5—f7 Dd8—h4+ 10. g2—g3 Dh4—e4 11. Th1—f1 Cg8—f6 12. Cf7:h8 și acum prin 12... Cb8—c6! negrul putea obține o poziție de atac cu perspective de cîștig. Această variantă mai trebuie, fără îndoială, cercetată.

8... Cg8—f6

Nu se vede o apărare mai bună împotriva amenințării duble 9. Dh5+ și 9. Cf7.

9. Ce5—f7 Dd8—e7
10. Cf7:h8 ...

Pentru turnul sacrificat negrul a obținut o puternică poziție de atac precum și doi pioni, însă este îndoielnic dacă aceasta este o compensație suficientă.

Într-o partidă din meciul Stoltz-Spielman, 1932, negrul a continuat **10... d3** 11. Ng5 Nf2+ 12. R:f2 Dc5+ 13. Ne3 D:c4 14. h3 Ne3 15. Cd2 Dd5 16. g4! și albul a obținut repede avantaj decisiv.

Este greu de apreciat dacă negrul ar fi putut să joace mai bine. Dacă de exemplu ar fi jucat **10... Cc6** atunci din nou 11. Ng5 și acum continuarea 11... Ce5 12. N:f6 gf 13. Dh5+ Rd7 (poate că este mai bună mutarea lui Türn 13... Rf8) 14. cd dă joc superior pentru alb. Se pare că poziția albului este destul de puternică pentru a respinge amenințările directe, după care avantajul material trebuie să decidă.

2

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 Nf8—c5 3. Cg1—f3 d7—d6 4. c2—c3 f7—f5 5. f4:e5 d6:e5 6. d2—d4 e5:d4 7. Nf1—c4)

7... Cb8—c6

Mulți șahiști consideră această mutare ca cea mai tare, dar și aici sînt o mulțime de probleme nesoluționate.

Slab este 7... d3 din cauza 8. Ng5! Cf6 9. e5 h6 10. Nh4 g5 11. ef gh 12. Ce5 cu o superioritate evidentă pentru alb — Spielman-Rubinstein, 1921.

8. b2—b4! Nc5—b6
9. Dd1—b3 Cg8—h6

După 9... Cf6 urmează 10. b5 Ca5 11. Nf7+ urmat de Na3+ sau 10... Ce7 11. Ce5 cu avantaj decisiv pentru alb.

10. 0—0 ...

O mutare recomandată de Reti, dar care pare insuficientă deoarece în analiza variantei principale făcută de către Reti s-a strecurat o eroare.

De aceea este de considerat continuarea simplă de dezvoltare 10. Nc1—g5 Dd8—d6 11. Cb1—d2! cu o presiune foarte puternică pentru alb și în

acest caz în loc de 11. Cd2 este posibilă și deschiderea coloanei prin 11. ef. Numai după o verificare amănunțită în practică se va putea face o apreciere definitivă asupra întregii variante.

10... f5:e4
11. Cf3:d4 ...

In partida Spielman - Rubinstein, 1919, albul a jucat slab **11. Cg5** d3+ 12. Rh1 Ce5 13. Cf7 Tf8 14. N:h6 C:c4 15. D:c4 De7! cu avantaj pentru negru.

Dar merită atenție **11. Ng5** Dd8 12. Ca3 dc+ 13. Rh1 D:b4 14. Tae1! cu un atac puternic care nu mai poate fi respins nici după schimbul damelor.

Prin mutarea din text, Reti continuă ingenios combinația sa care însă s-a dovedit a fi eronată în urma cercetărilor moderne.

11... Cc6:d4

După 11... De7 12. N:h6 gh 13. Nf7+ Rd8 14. Rh1 atacul albului se desfășoară cu o tărie deosebită.

12. Nc4—f7+ Re8—e7!

In loc de 12... Re7, Reti a continuat cu 12... Rf8? și a reușit să obțină pentru alb o evidentă superioritate prin 13. cd D:d4+ 14. Rh1 Cg4 15. Nh5+ Cf2 16. Rg1.

Mutarea din text 12... Re7! care a fost propusă de analizatorul sovietic Baskov este mult mai tare și acum pentru alb este greu de găsit o continuare cu succes a atacului.

Dacă, de exemplu, se joacă **13.Ng5+** Rf8 14. cd atunci urmează 14... N:d4+ 15. Rh1 D:g5 cu o poziție cîștigată pentru negru; dacă însă **13. cd** N:d4+ 14. Rh1 atunci simplu 14... N:a1 și nu se vede cum albul ar mai găsi o continuare puternică de atac.

Din cele expuse mai sus se poate trage concluzia că albul ar fi trebuit mai înainte să aleagă o altă continuare de atac, de exemplu variantele menționate în comentariile de la mutările 10 și 11 ale albului.

3

(1. c2—e4 e7—e5 2. f2—f4 Nf8—c5 3. Cg1—f3 d7—d6 4. c2—c3 f7—f5 5. f4:e5 d6:e5 6. d2—d4 e5:d4 7. Nf1—c4)

7... Cg8—f6

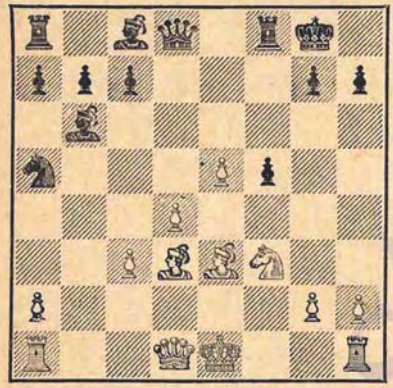
Această mutare este considerată de teorie ca cea mai sigură, însă soluția problemei nu este încă pe deplin clară.

8. e4—e5 Cf6—e4
9. c3:d4 Nc5—b6

În conformitate cu aprecierile teoretice, mutarea **9... Nc5—b4+** (probabil ceva mai tare decît mutarea din text) este suficientă pentru egalarea deplină a jocului. Intr-o partidă din meciul Stoltz-Flohr, 1931, albul a continuat cu **10. Re1—e2** c7—c6 11. Dd1—b3 Dd8—c7 și a obținut joc egal. Este mai bună, fără îndoială, continuarea **10. Nc1—d2** deoarece după schimbul 10... C:d2 11. Cb:d2 poziția albului merită preferință din cauza dezvoltării mai bune și a centrului mobil de pioni.

10. Cb1—c3	**Cb8—c6**	**12. Nc4—d3**	**Ce4:c3**
11. Nc1—e3	**Cc6—a5**	**13. b2:c3**	**0—0**

Negrul întîmpină dificultăți cu rocada. Dacă de exemplu **11... C:c3 12.** bc De7 atunci urmează 13. Ng5; dacă însă, pregătind acest schimb, negrul joacă **11... Ce7** urmează 12. Db3 c6 13. Nf7+ Rf8 14. C:e4 fe 15. 0—0! etc., cu un atac decisiv pentru alb — Reti-Loman, 1919.



Vezi diagrama)

Poziția din diagramă este favorabilă albului. In partida Reti-Hromadka, 1922, a urmat **14. Dc2** h6 15. 0—0 c5 etc., dar albul putea juca mult mai tare **14. c4!** care ar fi pus negrului probleme greu de rezolvat.

E clar că, continuînd cu 9... Nb4+, negrul ar fi putut obține șanse cu mult mai bune, însă se pare că pînă la urmă ele s-ar fi dovedit insuficiente pentru egalarea jocului.

Variantele expuse mai sus confirmă că în gambitul regelui refuzat cu mutarea 2... Nc5, albul trebuie să joace după 3. Cf3 d6, neapărat 4. c3! pentru a putea obține astfel o oarecare superioritate în deschidere. Dar și în acest caz nu este sigur că el ar putea să-și realizeze ideea sa. O clarificare definitivă a acestei probleme poate fi obținută printr-o verificare completă a acestor variante în partide practice.

CONTRAGAMBITUL REGELUI

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 d7—d5

Acest răspuns al negrului constituie contragambitul regelui.

Scopul principal al mutării 2... d5, care a fost recomandată acum aproape un secol, este înainte de toate lupta pentru stăpînirea cîmpurilor centrale şi în afară de aceasta opoziţia împotriva planului de deschidere al albului, început cu mutarea 2. f4 şi care constă dintr-un atac asupra cîmpului e5, iar la caz şi deschiderea coloanei „f".

Bazîndu-se numai pe considerente poziţionale generale, este foarte greu să se facă o apreciere a poziţiei la care se ajunge după 2... d5. Tarrasch a considerat acest contragambit ca o răsturnare a gambitului regelui. Insă mulţi dintre maeştri au considerat mult timp că poziţia albului după 3. ed este mai favorabilă.

Din punct de vedere al teoriei moderne, datorită noilor căi de atac găsite pentru negru, contragambitul regelui se poate considera că este pe deplin acceptabil, însă nu mai tare decît 2... ef sau chiar 2... Nc5.

I

3. e4:d5 ...

Acceptarea acestui sacrificiu, ca şi în majoritatea cazurilor analoage, deschide perspective pentru obţinerea unei oarecari superiorităţi în deschidere. In cazul de faţă luarea pe d5 duce la o luptă foarte complicată şi grea.

Dacă albul renunţă la pionul oferit de negru atunci el pierde şansele de a obţine avantaj.

O posibilitate principală a renunţării la contragambitul regelui constă în mutarea **3. Cg1—f3** care se studiază în subîmpărţirea II.

Alte continuări sînt următoarele :

1) **3. Cb1—c3 d5—d4** (mai simplu este desigur 3... Cf6 care duce la o poziţie cunoscută din partida vieneză; într-o partidă jucată în 1938 negrul a continuat 3... ef la care a urmat 4.Df3 de 5. D:e4+ De7 6. d4 Cc6 7. D:e7+ N:e7 8. Nb5 Nd7 9. N:f4 şi albul a obţinut un joc ceva mai favorabil) **4. Cc3—e2 Nc8—g4 5. d2—d3 Nf8—d6 6. f4:e5 Nd6:e5 7. Dd1—d2! Cb8—c6 8. Cg1—f3 Ng4:f3 9. g2:f3 Dd8—h4+ 10.Re1—d1 f7—f5** (10...0—0—0 11.Dg5 D:g5 12. Nh3+ Rb8 13. N:g5 f6 14. Nh4 este în avantajul albului) **11. Dd2—g5 Dh4:g5 12. Nc1:g5 h7—h6** cu un joc aproximativ egal — Milner Barry-Keres, Margate, 1937;

2) **3. d2—d4** (această mutare este suficientă pentru a menţine echilibrul) **3... e5:d4** (sau 3... ef 4. ed Dd4+ cu o poziţie din gambitul regelui acceptat; aici albul poate juca şi 4. N:f4 de 5. Nc4 cu atac pentru pionul sacrificat; rău este 3... de 4. fe) **4.Dd1:d4** (după 4. e5 mutarea 4... c5 dă negrului un joc bun) **4... Cg8—f6** (aici este posibilă continuarea de gambit 4... Cc6 5. D:d5 D:d5 6. ed Cb4 cu un joc bun pentru negru) **5. e4:d5 Dd8:d5 6. Cg1—f3 Cb8—c6 7. Dd4—e3+ Dd5—e4** şi poziţia este aproximativ egală, poate ceva mai favorabilă pentru negru.

A

3... e5—e4

Cea mai răspîndită mutare şi, fără îndoială, cea mai bogată în şanse.

Să stabilim acum avantajele şi dezavantajele ambelor părţi în această variantă a contragambitului regelui.

Avantajele negrului :

1) înlăturarea atacului asupra pionului e5 şi imposibilitatea pentru alb de a deschide coloana „f" prin f4:e5;

2) pionul alb de pe f4 nu stă deloc bine;

3) pionul din e4 avansat stînjeneşte dezvoltarea figurilor albe şi în multe cazuri asigură negrului o iniţiativă periculoasă.

Avantajele albului :

1) el are un pion în plus pe d5 care, ce-i drept, nu poate fi apărat în mod convenabil, dar care produce totuşi neplăceri negrului;

2) pionul e4 care frînează dezvoltarea figurilor albului poate fi uşor îndepărtat fără pierdere de tempo prin mutarea de dezvoltare d2—d3;

3) albul fiind la mutare, de el depinde alegerea căilor de joc.

Rezumînd cele de mai sus se constată că avantajele ambelor părţi sînt aşa de deosebite încît este greu a se face o apreciere generală.

Mutarea recomandată de Nimzovici, **3... c7—c6** (în loc de 3... e4) este studiată în rubrica B.

Alte continuări sînt mai slabe, de exemplu :

1) **3... Dd8:d5 4. Cb1—c3 Dd5—e6 5. f4:e5** (foarte tare este şi continuarea din gambitul regelui acceptat 5. Cf3 ef+ 6. Rf2) **5... De6:e5+ 6. Nf1—e2 Nc8—g4 7. d2—d4 De5—e6 8. Dd1—d3!** cu un mare avantaj pentru alb — Toluş-Alatorzev, Moscova 1948;

2) **3... e5:f4 4. Dd1—f3** (după 4. Cf3 sau 4. Nc4 se ajunge la o poziţie din gambitul regelui acceptat) **4... Cg8—f6 5. Nf1—b5+** şi a survenit o poziţie din gambitul regelui acceptat (a se vedea „Sisteme rare de gambit", subîmpărţirea II, atacul cu 3. Df3, varianta 2, în comentariul de la mutarea a 3-a a negrului).

I

4. d2—d3 ...

Această mutare, care atacă pionul e4 care frînează dezvoltarea figurilor albe, este cea mai des întrebuinţată şi contribuie foarte mult la dezvoltarea satisfăcătoare a figurilor albului.

Alte continuări care merită a fi luate în consideraţie sînt : **4. Nf1—b5+ (2)** şi **4. Cb1—c3 (3)** şi sînt studiate în cele ce urmează; restul continuărilor nu produc nici un fel de dificultăţi negrului, de exemplu :

1) **4. c2—c4** (o mutare care dă negrului un joc bun) **4... c7—c6 5. Cb1—c3 Cg8—f6 6. d2—d4 c6:d5 7. Dd1—b3 Nf8—e7 8. c4:d5 0—0 9. Cg1—e2 Cb8—d7 10. Ce2—g3 Cd7—b6** şi negrul îşi recîştigă repede pionul cu o poziţie mai bună;

2) **4. d2—d4** (dacă 4. Nc4 Cf6 5. Cc3 atunci se ajunge la o poziţie din varianta **A, 3) 4... Cg8—f6** (merge şi 4... D:d5 5. c4 Dd8) **5. c2—c4** (în avantajul negrului este 5. Cc3 Nb4 6. Nd2 N:c3 urmat de C:d5) **5... Nf8—e7 6. Cg1—e2 0—0 7. Ce2—g3 c7—c6 8. d5:c6 Cb8:c6 9. d4—d5 Cc6—b4** cu avantaj pentru negru;

3) **4. Dd1—e2 Cf6 5. d3** şi s-a obţinut o poziţie din varianta principală **1.b**, care se studiază mai departe;

4) **4. g2—g3** recomandată de Tartakower, este prea artificială; negrul poate răspunde simplu 4... Cf6 5. Ng2 c6! cu un joc bun, însă foarte tare este continuarea 5... Nc5 6. d4 ed 7. D:d3 0—0.

4... Cg8—f6

Mai slab este 4... Dd8:d5 la care poate urma :

1) **5. Cb1—c3** (o mutare foarte veche care dă albului numai egalitate) **5... Nf8—b4 6. Nc1—d2 Nb4:c3 7. Nd2:c3 Cg8—e7 8. Dd1—d2** (varianta 8.N:g7 Tg8 9. Nc3 Ng4 este în avantajul negrului) **8... 0—0 9. d3:e4 Dd5:e4+ 10. Cg1—e2 Cb8—c6** şi jocul este aproximativ egal;

2) **5. Dd1—e2 Cg8—f6** (după 5... f5 6. Cc3 Nb4 7. Nd2 N:c3 8. N:c3 Cf6 albul continuă cu 9. 0—0—0! D:a2 10. de C:e4 11. b3 0—0 12. Dc4+ urmat

de Nb2 cu un atac puternic pentru pionul sacrificat; foarte tare este şi 9. de D:e4 10. D:e4 fe 11. Nc4 sau 9... fe 10. Dc4 sau, însfîrşit, 9... C:e4 10. N:g7 etc., — în toate cazurile cu avantaj pentru alb) **6. Cb1—c3** sau **6. Cb1—d2** trecînd în varianta principală **1,b;**

3) **5. Cb1—d2 e4:d3** (la 5... Cf6 urmează 6. de C:e4 7. Nc4) **6. Nf1:d3** şi acum negrul nu trebuie să joace 6. Dd5:g2? din cauza **7. Nd3—e4** cu cîştig imediat — dintr-o partidă a lui Keres, Tallin, 1933.

Este slabă pentru negru luarea **4... e4:d3**, la care albul are două răspunsuri şi anume:

1) **5. Dd1:d3 Cg8—f6 6. Cb1—c3 Nf8—c5 7. Nc1—d2 0—0 8. 0—0—0 Cb8—d7 9. g2—g3!** (în partida Leonhardt-Marshall, 1911, albul a jucat mai slab 9. Ne2 Cb6 10. Nf3 Ng4 şi negrul a obţinut un joc bun) **9... Cd7—b6 10. Nf1—g2 Nc8—g4 11. Cg1—f3 Cb6:d5 12. h2—h3** cu avantaj pentru alb;

2) **5. Nf1:d3 Cg8—f6** (dacă 5... D:d5 6. Cc3 atunci nu este bine 6... D:g2? din cauza 7. Ne4; 6... Nb4 7. Nd2 N:c3 8. De2+ urmat de N:c3 dă albului o evidentă superioritate; într-o partidă prin corespondenţă a lui Keres, 1936, negrul a jucat 6... De6+ dar după 7. Cge2 Cf6 8. 0—0 Db6+ 9. Rh1 Ne7 10. De1 a întîmpinat mari dificultăţi) **6. Cb1—c3** (nu 6. c4? c6) **6... Nf8—e7** (de considerat şi 6... c6 însă nu 6... C:d5 din cauza 7. Nb5+) **7. Cg1—f3 0—0 8. 0—0 Cb8—d7 9. Nd3—c4 Cd7—b6 10. Nc4—b3** şi poziţia albului este ceva mai bună — Keres-Lilienthal, Moscova, 1941.

Mutarea din text este fără îndoială mai tare decît luarea prematură pe d5 sau d3 care permite negrului trecerea în una din variantele la care se ajunge după 4... Cf6.

In poziţia obţinută albul poate alege una din cele trei continuări mai des folosite şi anume: 5. d3:e4 **(a)**, 5. Dd1—e2 **(b)** şi 5. Cb1—d2 **(c)**.

a

5. d3:e4 ...

Acest schimb îndepărtează pionul e4 însă permite instalarea neplăcută pe acelaşi cîmp a unui cal negru. Teoria modernă consideră această mutare ca suficientă numai pentru egalarea jocului nu însă şi pentru obţinerea vreunui avantaj.

5... **Cf6:e4**

Sacrificiul unui al doilea pion prin 5... Nc5 6. Cc3 0—0 7. Df3 nu dă negrului un atac care să compenseze satisfăcător materialul sacrificat.

6. Cg1—f3 ...

Albul este nevoit să întreprindă ceva împotriva ameninţării 6... Dh4+. Mutarea naturală din text pare a fi cea mai bună.

După **6. Dd1—e2** survin complicaţii interesante; poate urma **6... Dd8:d5 7.**

Cb1—d2 f7—f5 8. g2—g4 (încercarea 8. Ch3 Cc6 9. c3 Ne6 10. C:e4 fe 11. Cf2 0—0—0 12. g3 Nc5 13. Cg2 e3! dă negrului un atac decisiv pentru damă; albul nu reuşeşte să obţină nimic nici după 8. g3 Nd7 9. Ng2 Nc6 10. Ch3 Cd7 11. C:e4 fe 12. 0—0 Nc5+ etc., ca în partida Rubinstein - Teichman, 1924) **8... Cb8—c6!** (mult mai tare decît 8... Ne7 9. Ng2 Da5 10. gf cu avantaj pentru alb) **9. c2—c3** (dacă 9. Ng2 sau 9. gf atunci după 9... Cd4 negrul are avantaj) **9... Nf8—e7 10. Nf1—g2 Dd5—f7! 11. Cd2:e4 f5:e4 12. Ng2:e4 Ne7—h4+ 13. Re1—f1 0—0** cu avantaj pentru negru.

Din cauza acestei variante sistemul de atac cu mutarea 6. De2 a dispărut aproape cu desăvîrşire din practica turneelor.

La fel ca şi mutarea din text merită atenţie şi **6. Nc1—e3**. Această continuare împiedică o mutare neplăcută 6... Nc5, însă permite **6... Dd8—h4+ 7.g2—g3 Ce4:g3 8. Cg1—f3** (merită atenţie sacrificiul 8. hg) **8... Dh4—h6** (la egalitate duce şi continuarea 8... De7 9. hg D:e3+) **9. Th1—g1 Cg3:f1 10. Tg1:f1 Nc8—g4** şi, cu toate că „Bilguer"-ul consideră că negrul stă mai bine, poziţia albului este destul de tare pentru egalarea jocului.

Dăm cîteva exemple din practică :

1) **6... Cb8—d7 7. Cb1—c3 Ce4:c3 8. b2:c3 Cd7—b6 9. c3—c4 Nf8—b4+ 10. Re1—f2 0—0 11. Cg1—f3 Tf8—e8 12. Ne3—d4** şi acum negrul poate obţine un joc mai bun prin 12... c7—c5! — Toluş-Ravinski, Leningrad, 1950;

2) **6... c7—c6 7. Nf1—c4 Nf8—d6 8. Cg1—f3 0—0 9. 0—0 b7—b5 10. Nc4—b3 c6—c5 11. c2—c4** cu avantaj pentru alb — Kopilov-Ravinski, Leningrad 1950.

6... Nf8—c5

In poziţia din diagramă, nebunul este foarte bine plasat deoarece el frînează într-o mare măsură dezvoltarea albului.

Alte continuări sînt mai slabe şi anume :

1) **6... Nc8—f5 7. Nc1—e3** (albul împiedică fără întîrziere mutarea 7... Nc5) **7... c7—c6 8. Nf1—c4 b7—b5 9. Nc4—b3 c6—c5** (această încercare de atac slăbeşte mai mult poziţia negrului) **10. d5—d6! c5—c4 11. Dd1—d5** şi albul are o evidentă superioritate — Alehin-Tarrasch, Petersburg 1914;

2) **6... Nc8—g4** (negrul nu obţine nimic după 6... c6 la care poate urma 7. Cd2 C:d2 8. N:d2 şi apoi Nd3 cu o excelentă dezvoltare a albului) **7. Nf1—d3 f7—f5 8. Dd1—e2 Dd8:d5** şi acum prin **9. Cbd2!** albul obţine un avantaj evident.

7. Dd1—e2 Nc8—f5!

Mulţumită acestei mutări, întreaga variantă care are o vechime de aproape un secol devine acceptabilă pentru negru.

Alte răspunsuri sînt nefavorabile pentru negru, de exemplu :

1) **7... Nc5—f2+ 8. Re1—d1 Dd8:d5+** (în partida Alapin-Romanovski, Pe-

tersburg 1906, după 8... f5 9. Cfd2 Nh4 a urmat 10. C:e4 fe 11. D:e4+ Rf7 12. Nd2 şi albul a obţinut avantaj) **9.Cf3—d2!** (mutarea lui Alapin, care asigură albului un joc superior) 9... **f7—f5 10. Cb1—c3 Dd5—d4 11. Cc3:e4 f5:e4 12. c2—c3 Dd4—e3** (sau 12... Db6 13. Cc4) **13. De2—h5+!** (în partida Maroczy-Burn, 1906, albul a jucat 13. C:e4 D:e2+ 14. N:e2 Nb6 15. Cg5 de asemenea cu avantaj, însă mutarea din text este şi mai tare) **13... Re8—f8 14. Nf1—c4 De3:f4 15. Dh5—d5** cu o poziţie cîştigată de alb — Reti-Breyer, 1917 ;

2) **7... Dd8:d5** (slab este 7... 0—0 8. D:e4 Te8 9. Ce5 f6 10. Nd3) **8. Cf3—d2 f7—f5** (dacă 8... Nf2+ 9. Rd1 se ajunge la varianta 1 expusă mai sus) **9. Cb1—c3 Dd5—d4 10. Cc3:e4 f5:e4 11. Cd2—b3** cu avantaj pentru alb;

3) **7... f7—f5 8. Nc1—e3!** (dacă 8. Cc3 0—0 9. C:e4 fe 10. D:e4 Nf5! negrul obţine un atac puternic) **8... Dd8:d5** (albul are avantaj şi după 8... N:e3 9. D:e3 D:d5 10. Cc3 sau 8... 0—0 9. N:c5 C:c5 10. Cc3 sau, în sfîrşit, 8... Ca6 9. N:c5 C:c5 10. De3) **9. Ne3:c5 Dd5:c5 10. Cb1—c3** cu avantaj pentru alb — dintr-o partidă a lui Spielman, 1908.

8. Cb1—c3 ...

In partida Spielman-Tarrasch, 1923, unde mutarea 7... Nf5 a fost jucată pentru prima oară, albul a continuat mai hazardat **8. g2—g4?** şi după **8... 0—0! 9. g4:f5 Tf8—e8** a ajuns într-o poziţie pierdută şi anume: **10. Nf1—g2** (sau 10. Dg2 D:d5 11. Ne2 Cc6 12. Cc3 D:f5 etc.) **10... Ce4—f2 11. Cf3—e5 Cf2:h1 12. Ng2:h1 Cb8—d7! 13. Cb1—c3 f7—f6** cu poziţie cîştigată pentru negru.

La 8. Cbd2 negrul răspunde cu 8... De7 şi acum albul nu are nimic mai bun decît schimbul 9. C:e4.

8... Dd8—e7

Practic, mutarea este forţată deoarece **8... 0—0** 9. C:e4 Te8 10. Ce5 nu dă negrului un atac suficient.

Nu se poate juca nici 8... Nb4? din cauza 9. Db5+.

9. Nc1—e3 ...

Un joc mai favorabil are negrul atît după 9. **C:e4** N:e4 10. c4 c6! cît şi după **9. Nd2** Nf2+ 10. Rd1 Nb6 11. C:e4 N:e4 12. c4 c6.

Mutarea din text dă naştere la complicaţii interesante iar jocul trece pe nesimţite într-un final aproximativ egal.

9... Nc5:e3

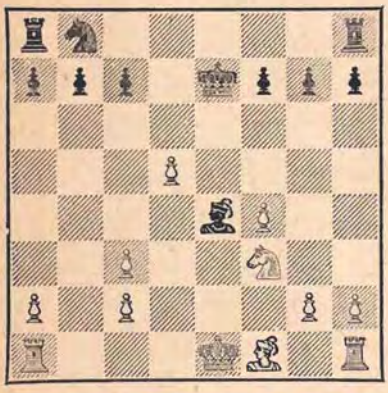
Varianta 9... C:c3 10. N:c5 C:e2 11. N:e7 C:f4 nu dă negrului nimic, cu toate că el a cîştigat temporar un pion.

10. De2:e3	**Ce4:c3**
11. De3:e7+	**Re8:e7**
12. b2:c3	**Nf5—e4!**

In partida Withecroft-Keres, Margate, 1939, negrul a jucat mai slab 12... N:c2 şi după 13. Rd2 (este foarte tare şi direct 13. Cd4) 13... Ng6 (mai bine 13... Na4 deşi şi în acest caz albul are o iniţiativă de lungă durată prin 14. Te1+ Rd8 15. Te4 Ne8 16. Nc4 b5 17. Nb3 Ca6 18. The1, cum s-a

jucat în partida Heuer-Kondratiev, Tallin, 1946) 14. Te1+ Rd8 15. Cd4 a ajuns într-o poziție dificilă.

Prin mutarea din text negrul renunță la cîștigarea pionului, căutînd să intre într-un final mai bun din punct de vedere poziţional.



In această poziție poate urma 13. c4 N:f3 14. gf Cd7 15. Nd3 Rd6 şi negrul deşi are un joc tare pe cîmpurile centrale negre, totuşi pionul în plus al albului este suficient pentru menținerea echilibrului.

b

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 d7—d5 3. e4: d5 e5—e4 4. d2—d3 Cg8—f6)

5. Dd1—e2 ...

Această mutare a fost recomandată de Reti care a considerat că albul poate obține pe această cale avantaj. De fapt însă negrul are la dispoziție mijloace suficiente de egalare a jocului, iar în unele cazuri el are chiar şanse de a obține avantaj.

aa

5... Dd8:d5

Un răspuns care duce la o variantă a lui Reti, favorabilă pentru alb.

Nefavorabilă pentru negru este şi continuarea 5... **Nf8—c5** 6. d3:e4 0—0 7. Cb1—c3 Tf8—e8 8. Nc1—d2 (merită atenție şi 8. Dc4; într-o partidă jucată în 1897, albul a reuşit să obțină avantaj decisiv prin 8. Cf3 C:e4? 9. C:e4 Nf5 10. Ce5 N:e4 11. D:e4 f6 12. d3! D:d6 13. Ne3 N:e3 14. Dc4+ De6 15. D:e6+ urmat de Nc4, însă aici negrul poate juca mai tare de exemplu: 8... c6) 8... Cf6:e4 (în avantajul albului este şi 8... N:g1 9. T:g1 Ng4 10. Dc4 C:e4 11. C:e4 f5 12. d6+) 9. Cc3:e4 f7—f5 10. 0—0—0 şi albul obține un joc superior.

Mutarea 5. De2 este îndoielnică după răspunsul 5... **Nc8—g4**, care se studiază în rubrica bb.

6. Cb1—c3 ...

De considerat şi continuarea **6. Cb1—d2** Nc8—f5 7. d3:e4 Nf5:e4 care dă albului după 8. g2—g4 Nf8—e7 9. Cd2:e4 Cf6:e4 10. Nf1—g2 Dd5—a5+ 11. Re1—f1 Ce4—d6 12. Nc1—d2 urmat de Ta1—e1 o inițiativă însemnată.

6...	**Nf8—b4**
7. Nc1—d2	**Nb4:c3**
8. Nd2:c3	**Nc8—g4**

După **8... Cb8—d7** cea mai bună continuare pentru alb este 9. 0—0—0 Dd5:a2 10. d3:e4 sau chiar 9... 0—0 10. d3:e4 Dd5:e4 11. De2—d2!.

Complet slabă este continuarea **8... 0—0** 9. Nc3:f6 e4:d3 10. De2—e5 cu mare superioritate pentru alb.

Insă nici mutarea din text nu este suficientă pentru egalarea deplină a jocului.

9. d3:e4 ...

Continuarea 9. De3 Cbd7 10. de D:e4 11. D:e4+ C:e4 12. N:g7 Tg8 dă negrului un joc bun.

9... Ng4:e2

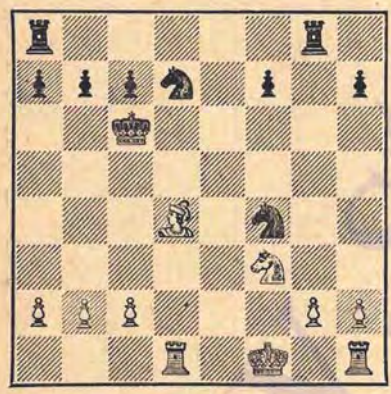
Nu este bună nici luarea 9... Dd5:e4 10. De2:e4+ Cf6:e4 11. Nc3:g7 Th8—g8

12. Ng7—e5 Cb8—c6 13. Nf1—d3 Cc6:e5 14. Nd3:e4 Ce5—c4, ca în partida Reti-Tarrasch, 1920, în care albul ar fi putut obține o evidentă superioritate prin 15. Ne4:b7.

10. e4:d5	**Ne2:f1**
11. Re1:f1	**Cf6:d5**
12. Nc3:g7	**Th8—g8**
13. Ta1—e1+	**Re8—d7**
14. Te1—d1	**Rd7—c6**

La 14... Re6? urmează desigur 15. f5+.

15. Ng7—d4	**Cd5:f4**
16. Cg1—f3	**Cb8—d7**



In partida Reti-Spielman, 1919, albul a continuat cu 17. Nd4—e3 și a obținut un avantaj evident deoarece negrul nu poate răspunde 17... C:g2 din cauza 18. Cd4+ Rb6 19. Nf2. Negrul este forțat să joace 17... Cf4—e6 la care urmează 18. g2—g3 și apoi Rg2 și Thf1 cu o presiune puternică asupra pionului slab „f" — Bronștein-Szabo, Moscova, 1949. Finalul este în mod vădit în avantajul albului.

bb

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 d7—d5 3. e4:d5 e5—e4 4. d2—d3 Cg8—f6 5. Dd1—e2)

5...	**Nc8—g4!**

Negrul își dezvoltă nebunul pe un cîmp favorabil, cîștigă un tempo prețios și pune pe alb în fața unei alternative neplăcute : ori continuă cu 6. De3 ori cu 6. Cf3.

In sfîrșit, este de remarcat posibilitatea 5... **Nc8—f5** care complică foarte mult jocul, de exemplu : **6. d3:e4** (dacă 6. Cc3 Nb4 7. Nd2 0—0 etc., atunci negrul are un atac puternic) **6... Cf6:e4** (după 6... N:e4 7. Cc3 De7 8. C:e4 C:e4 9. Cf3 Cd7 10. Ne3 0—0—0 11. 0—0—0 albul stă mai bine avînd perechea de nebuni și un pion în plus amenințînd chiar cu N:a7) **7. Cb1—c3 Dd8—e7** (negrul nu are altceva deoarece 7... Nb4? pierde o figură după 8. Db5+) **8. Cc3—b5 De7—d7** (pentru a împiedica amenințarea 9. Cd4 nu se vede nici o altă mutare satisfăcătoare) **9. g2—g4** (o mare greșeală ar fi fost 9. Cd4 din cauza 9... Nc5; mutarea din text crează multiple complicații; este mai tare mutarea simplă 9. Cf3) **9... Nf8—e5 10. g4:f5 0—0 11. Nc1—e3** (la 11. Cf3 Kondratiev propune varianta 11... Te8 12. Ce5 Nf2+ 13. Rd1 D:d5+ 14. Dd3 Cc3+ urmat de D:h1 cu avantaj pentru negru ; aici sau mai tîrziu albul poate sacrifica dama pentru trei figuri, însă poziția nesigură a regelui său permite negrului să dezlănțuie un atac periculos) **11... Tf8—e8 12. 0—0—0 Ce4—f2!** și pentru materialul sacrificat negrul are un atac suficient — Nei-Kondratiev, Tallin, 1948.

Pentru a demonstra tăria atacului negru, Kondratiev indică următoarele variante : 13. Ne3:f2 Te8:e2 14. Nf2:c5 Dd7:b5 și acum :

1) 15. Nc5—a3 Te2:c2+! 16. Rc1:c2 Db5—a4+ 17. Rc2—c1 Da4:f4+ urmat de Df4—e4+ cu joc superior pentru negru;

2) 15. Nc5—f2 (rău este 15. Ne7 sau 15. Ne3 din cauza 15... De8) 15... Te2:

c2+ 16. Rc1:c2 Db5—a4+ 17. Rc2—d2 Da4:f4+ 18. Nf2—e3 Df4—e4 cu avantaj pentru negru;

3) 15. Nc5—d4 Db5:d5 16. Nf1:e2 (şi 16. Nf6 Te1! sau 16. Nc3 T:c2+ 17. R:c2 De4+ 18. Td3 Cc6 19. Cf3 Td8 dă negrului avantaj) 16... Dd5:h1 17. Ne2—f3 Dh1:h2 18. Nf3:b7 Cb8—c6 19. Nb7:c6 (sau 19. N:a8 C:d4 etc.) 19... Ta8—d8 cu o oarecare superioritate pentru negru.

Din cele de mai sus rezultă că este foarte periculos jocul la ciştig de figură prin 9. g4 şi deci în locul acestei mutări albul trebuie să joace 9. Cf3 cu speranţa de a obţine superioritate în deschidere.

6. De2—e3 ...

Un alt răspuns care merită atenţie este **6. Cg1—f3** şi care permite negrului continuarea atacului cu **6... Nf8—b4+ 7. c2—c3 0—0** etc., care duce la o poziţie din varianta principală. Este problematică continuarea recomandată de Nenarokov **6... Dd8:d5 7. Cb1—d2 Ng4:f3 8. g2:f3 e4—e3** deoarece albul continuă simplu **9. Cd2—e4 Nf8—e7 10. Nc1:e3 0—0 11. Nf1—g2** urmat de **0—0** după care perechea de nebuni şi pionul în plus îi dau fără îndoială şanse mai bune.

Este acceptabil de altfel şi **6... Dd8—e7 7. d3:e4 Cf6:e4** cu oarecari şanse de atac pentru pionul sacrificat.

6... **Nf8—b4+**

Continuarea 6... D:d5 7. Cc3 Nb4 8. Nd2 N:c3 9. N:c3 Cbd7 se arată suficientă pentru egalarea jocului, însă mutarea din text este mai energică şi oferă negrului frumoase perspective pentru obţinerea superiorităţii.

7. c2—c3 ...

Sau 7. Nd2 0—0! 8. N:b4 C:d5 cu avantaj pentru negru.

7... **0—0!**

Conform analizelor lui B. Persiţ din revista „Şahul în U.R.S.S.", din anul 1946, poziţia din diagramă este în avantajul negrului deoarece albul nu are apărări satisfăcătoare contra atacului care îl ameninţă. Pentru lămurire Persiţ indică varianta **8. c3:b4** Cf6:d5 9. De3—g3 e4:d3 sau **8. d3:e4** Nb4—a5 considerînd că atacul negrului este compensat cu prisosinţă de materialul sacrificat. Această părere încă nu este verificată în practică şi de aceea o apreciere definitivă asupra ei este foarte dificilă.

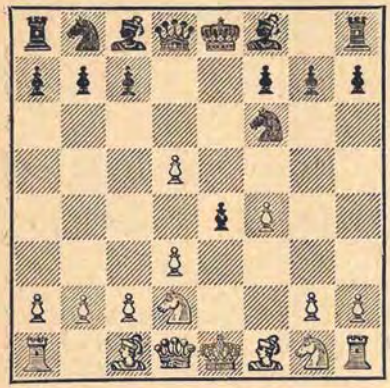
In orice caz atacul lansat de negru este periculos şi duce repede la recîştigarea cel puţin în parte a materialului sacrificat. De aceea mutarea 5. De2 nu poate fi considerată destul de corectă şi în orice caz ea nu are perspective, contrar părerilor care s-au emis acum cîteva decenii în urmă.

Sistemul examinat este acceptabil numai dacă negrul alege succesiunea mutărilor 4... D:d5 5. De2 Cf6. Dacă însă negrul joacă imediat 4... Cf6 atunci după exemplul variantelor **1, a** şi **1, b**, albul trebuie să continuie cu 5. de sau Cd2.

c

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 d7—d5 3. e4:d5 e5—e4 4. d2—d3 Cg8—f6)

5. Cb1—d2 ...



Această originală dezvoltare a calului a fost introdusă cu succes în practica jocului prin corespondență de Keres acum cincisprezece ani. Insă cercetările din ultimul timp demonstrează că și după această mutare negrul nu întîmpină mari dificultăți.

aa

5... e4:d3

Schimbul imediat din centru este cel mai logic răspuns și dă negrului o poziție satisfăcătoare.

Aici este posibilă și continuarea 5... Nc8—f5 care duce la un joc extrem de ascuțit. Această continuare se studiază în rubrica **bb**.

Alte răspunsuri sînt favorabile albului, de exemplu:

1) 5... e4—e3 6. Cd2—c4 Cf6:d5 7. Cc4:e3 (nu 7. N:e3 b5 cu cîștig de figură; merită atenție 7. Df3) 7... Cd5:f4 8. g2—g3 Cf4—g6 9. Nf1—g2 Nf8—d6 10. Cg1—f3 0—0 11. 0—0 cu o poziție ceva mai bună pentru alb — dintr-o partidă prin corespondență a lui Keres jucată în 1933;

2) 5... Dd8:d5 (o mutare slabă care dă albului o mare superioritate) 6. d3:e4 Cf6:e4 7. Nf1—c4 Dd5—c5 (nu este mai bine nici 7... Da5 8. De2) 8. Dd1—e2 f7—f5 9. Cd2:e4 f5:e4 10. De2:e4+ Nf8—e7 11. Cg1—f3 cu un avantaj evident pentru alb.

6. Nf1:d3 Cf6:d5

Și aici luarea 6... Dd8:d5 7. Cg1—f3 este în dezavantajul negrului, de exemplu:

1) 7... Nf8—c5 8. Dd1—e2+ Dd5—e6 9. Cf3—e5 0—0 10. Cd2—e4 Cf6:e4 11. De2:e4 g7—g6 12. b2—b4 Nc5—e7 13. Nc1—b2 cu un atac foarte puternic pentru alb, contra căruia nu se văd apărări satisfăcătoare;

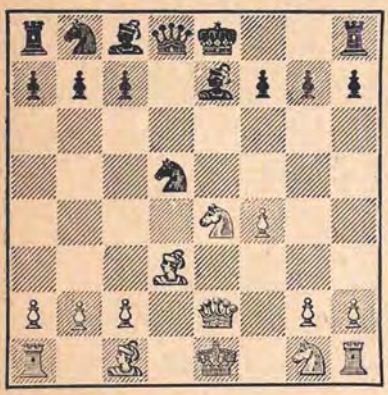
2) 7... Cb8—c6 8. Dd1—e2+ (acum 8. 0—0 Nc5+ 9. Rh1 0—0 dă negrului un joc destul de satisfăcător) 8... Nf8—e7 9. 0—0 0—0 (9... Ng4 urmat de 0—0—0 pare mai promițător) 10. Cd2—b3 cu șanse mai bune pentru alb.

7. Dd1—e2+ ...

După 7. Cd2—e4 în partida prin corespondență Keres-Malmgreen, jucată în 1934, a urmat 7... Nf8—e7 8. Cg1—f3 Cb8—d7 (sau 8... c6 9. 0—0 Ng4 10. De1 cu avantaj pentru alb, cum s-a jucat în partida prin corespondență Keres-Mues, 1935) 9. 0—0 c7—c6 10. Rg1—h1 Cd7—f6 11. Cf3—e5 și albul are avantaj.

Insă ca răspuns la 7. Cd2—e4 negrul poate juca mai tare 7... Cd5—b4! și atacul albului își pierde eficacitatea. Dacă 8. Nb5+ c6 9. De2, atunci 9... C:c2+! iar dacă 9. D:d8+ R:d8 10. Na4 atunci 10.... Nf6 cu un joc cel puțin egal.

7... Nf8—e7
8. Cd2--e4 ...



S-a creat o poziție în care ambele părți au posibilitatea să facă combinații excelente în jocul de mijloc. Această poziție nu s-a mai întîlnit în practică, însă în baza considerațiilor poziționale generale se poate afirma că șansele sînt echilibrate. In orice caz negrul nu mai are dificultăți și deci în jocul de mijloc, la un joc corect, el nu poate ajunge într-o poziție dificilă.

bb

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 d7—d5 3. e4:d5 e5—e4 4. d2—d3 Cg8—f6 5. Cb1 —d2)

5... Nc8—f5

Intărirea punctului de sprijin e4 pare la prima vedere ca foarte logică, însă ea este legată de multe pericole și duce la mari complicații. Mai sigură este mutarea 5... ed care dă, fără riscuri, un joc bun negrului.

6. d3:e4 Cf6:e4

Luarea 6... N:e4 7. C:e4 C:e4 dă albului un joc bun atît după 8. Cf3 cît și după 8. Ne3 Dh4+ 9. g3 C:g3 10. Cf3 Dh5 11. hg cu un atac suficient pentru calitatea sacrificată. Pe lîngă aceasta, în ultima variantă, în loc de 10. Cf3 albul poate juca imediat 10. hg D:h1 11. De2 cu șanse mai bune.

7. Cg1—f3 ...

Complicații foarte interesante survin după 7. Dd1—e2 și anume:

1) 7... Dd8—e7 8. Cg1—f3 Cb8—d7 9. Cd2—b3 (și mutările 9. Cd4 sau 9. Ce5 sînt continuări favorabile albului) 9... 0—0—0 10. Nc1—e3 De7—b4+ 11. c2 —c3 Db4—a4 12. De2—b5 cu avantaj pentru alb;

2) 7... Nf8—b4 8. c2—c3 (dacă 8. Db5+ Cc6 9. c3 ca în partida Luik-Millistver, Pernau 1950, negrul — după Estrin — dispune de posibilitatea tactică 9... a6! deoarece 10. D:b7 Cd6 11. D:c6+ Nd7 pierde dama, iar 12. D:a8 D:a8 13. cb 0—0, etc., dă negrului bune șanse de atac din cauza poziției nedezvoltate a albului) 8... 0—0! 9. Cd2:e4 (de considerat de asemenea și 9. cb Te8 10. Cc4 Cc3 11. bc T:e2+ 12. N:e2 și negrul are un atac care nu compensează pe deplin pierderile sale materiale) 9... Tf8—e8 10. c3:b4 Te8:e4 11. Nc1—e3 Dd8—e7 12. Re1—f2 Cb8—d7 13. De2—d2! (în partida Steinsapir-Estrin, Moscova 1949, albul

a continuat slab 13. Dh5? g6 şi a ajuns repede într-o poziţie pierdută) 13... **Ta8—e8 14. Ne3—d4** (la 14. Nd3 T:e3 15. N:f5 negrul are, după Estrin, răspunsul tare 15... Df6! deoarece 16. N:d7 D:f4+ 17. Cf3 pierde după 17... T:f3+ dama şi în cazul cînd se joacă 14. Te1 negrul reciştigă o parte din materialul pierdut prin 14... Cf6 15. h3 T:b4 16. Nd3 N:d3 17. D:d3 T:b2+, obţinînd un atac destul de primejdios, ca în partida Keres-Estrin, 1941, jucată într-un simultan) 14... Cd7—f6 15. Cg1—f3 şi cu toate că negrul are diferite posibilităţi de atac, avantajul material al albului trebuie să decidă în cele din urmă partida în favoarea sa.

Din cele expuse mai sus rezultă că după 7. De2 survin variante extrem de complicate a căror apreciere poate fi făcută numai în urma încercărilor în practică.

7... Nf8—c5

Şi aici, pentru negru există posibilitatea de a complica jocul prin 7... Nf8—b4 ceea ce are o mare însemnătate pentru aprecierea mutării 5... Nf5. După **8. c2—c3** atît 8... C:c3 9. bc N:c3 10. Na3! cît şi 8... Nc5? 9. C:e4 N:e4 10. Da4+ sînt în avantajul evident al albului, însă **8... Dd8—e7** pune în faţa albului probleme grele. Un răspuns mai bun este 9. Cf3—e5 cu o poziţie foarte complicată în care negrul trebuie să demonstreze corectitudinea ataculul său. Numai după o încercare practică va fi cu putinţă să se aprecieze mai mult sau mai puţin obiectiv mutarea 5... Nf5.

Mutarea din text precum şi **7... Dd8:d5** 8. Nf1—c4 Dd5—c5 9. Dd1—c2 nu provoacă albului dificultăţi deosebite.

Nici mutarea recomandată de Estrin nu provoacă albului greutăţi şi anume: **7... Nf8—e7** la care cel mai simplu este 8. Nf1—c4 c7—c6 9. Cd2:e4 Nf5:e4 10. d5—d6! Dd8:d6 (sau 10... N:d6 11. N:f7+ R:f7 12. Cg5+) 11. Nc4:f7+ Re8:f7 12. Cf3—g5+, etc., cu joc superior pentru alb.

8. Nf1—d3 Ce4:d2

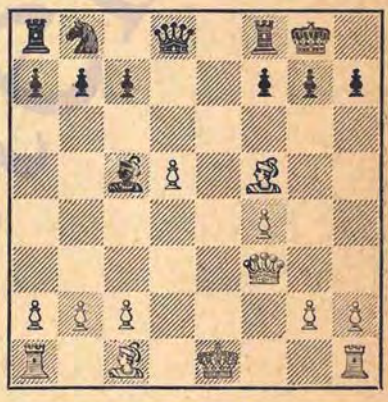
Rău este 8... Nf2+ 9. Rf1 şi 8... Cf2 9. De2+ De7 10. D:e7+ R:e7 11. N:f5 C:h1 12. Cb3 este desigur în avantajul albului.

Nici sacrificiul **8... 0—0** 9. C:e4 Te8 10. De2 N:e4 11. N:e4 f5 12. Ce5 nu dă atac suficient, albul are avantaj.

9. Nd3:f5 Cd2:f3+

Şi 9... De7+ 10. Ce5 Cc4 11. De2 este în favoarea albului.

10. Dd1:f3 0—0



In această poziţie negrul are un oarecare joc pe coloana deschisă „e" care îi dă posibilitatea să împiedice rocada adversarului, însă perechea de nebuni şi pionul în plus îi asigură albului un joc mai bun. Poate urma 11. Nc1—d2 Tf8—e8+ 12. Re1—d1 şi albul trebuie să ciştige mai devreme sau mai tîrziu (Keres).

2

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 d7—d5 3. e4:d5 e5—e4)

4. Nf1—b5+ ...

Prin acest şah care este una dintre cele mai vechi continuări în contragambitul regelui, albul ciştigă un pion, însă contribuie la dezvoltarea negrului şi îi dă un atac puternic.

4... **c7—c6**

Cel mai tare răspuns: 4... Nd7 5. De2 este destul de favorabil pentru alb.

5. **d5:c6** **Cb8:c6**

După luarea 5... b7:c6 se ajunge la o poziţie care aminteşte de apărarea celor doi cai în care negrul obţine un atac suficient pentru pionul sacrificat. Spre deosebire de poziţia din apărarea celor doi cai, aici nebunul alb dispune pentru retragere de un cîmp bun, c4, prin care se complică considerabil justificarea corectitudinii sacrificiului de pion făcut de negru, deşi albul încă mai are oarecari dificultăţi în deschidere.

Ca răspuns la 5... b7:c6 este posibilă continuarea **6. Nb5—c4 Cg8—f6 7. d2—d4** (mai tare este probabil 7. d3 Nc5 8. Ce2 Ng4 9. Cbc3 ed 10. D:d3 Db6 11.Nd2 deoarece după 11... Nf2+ 12.Rf1 a5 continuarea 13.Ca4 Da7 14.Nc3 este în avantajul albului; după stabilirea centrului, pentru negru este uşor să organizeze un contrajoc) **7... Nf8—d6** (în partida Steiner-Alehin, 1923, negrul a continuat slab cu 7... ed 8. D:d3 Cbd7 9. Ne3 şi albul a obţinut avantaj; Pillsbury a considerat că este mai corect imediat 7... Cbd7 pentru ca după 8. Ce2 Cb6 nebunul alb din c4 să nu dispună de posibilitatea de a se retrage pe cîmpul e2) **8. Cg1—e2 0—0** (sau 8... Cbd7 9. Cg3 Cb6 10. Ne2! Cbd5 11. 0—0 Dc7 12. Cc3! cu o poziţie ceva mai bună pentru alb, cum a fost în partida Cigorin-Pillsbury, Moscova, 1902) **9. 0—0 c6—c5 10. d4—d5 Cb8—d7** şi acum în loc de 11. Nb3 c4! 12. N:c4 Nc5+ 13. Rh1 Cb6 14. Nb3 Cg4 (Cigorin-Pillsbury, 1898) albul ar fi trebuit să joace 11. Cec3 Cb6 12. Ne2 cu o apărare suficientă.

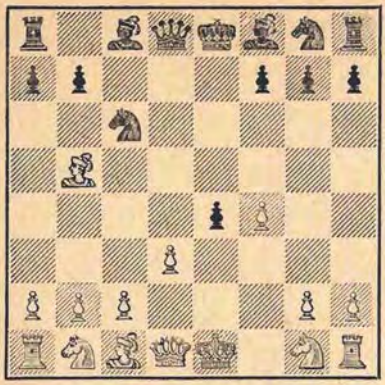
6. **d2—d3** ...

Să studiem acum şi alte continuări:

1) **6. Dd1—e2** (slab este 6. N:c6+ bc 7. d4 Cf6 8. Ce2 Na6 9. Cbc3 Nb4) **6... Cg8—f6 7. Cb1—c3** (şi 7. d3 Da5+ 8. Cc3 Nb4 9. Nd2 0—0 este în avantajul negrului) **7... Nf8—c5 8. Cc3:e4 0—0 9. Nb5:c6 b7:c6 10. d2—d3 Tf8—e8 11. Nc1—d2 Cf6:e4 12. d3:e4 Nc8—f5** cu un atac decisiv;

2) **6. d2—d4** (sau 6. Cc3 Cf6 7. Cge2 Db6 8. d4 Nb4 9. 0—0 0—0 de asemenea cu o presiune puternică din partea negrului) **6... Cg8—f6** (foarte tare este şi 6... Da5+ 7. Cc3 Nb4 8. Nd2 Cf6 9. a3 N:c3 10. N:c6+ bc 11. N:c3 Dc7 12. Ce2 Na6 cu joc superior pentru negru, ca în partida Znosko Borovski-Cigorin, Kiev 1903) **7. h2—h3** (şi după 7. Cc3 Db6 8. Cge2 Nb4 9. 0—0 0—0 negrul obţine avantaj; mutarea din text este însă ceva mai tare) **7... Dd8—a5+ 8. Cb1—c3 Nf8—b4 9. Nc1—d2 e4—e3!** cu o evidentă superioritate pentru negru;

3) **6. Cg1—e2 Cg8—f6 7. Nb5:c6+ b7:c6 8. 0—0 Nf8—c5+ 9. Rg1—h1 0—0 10. Cb1—c3 Nc8—a6** cu mare avantaj pentru negru.



6... Cg8—f6

Acum 6... Da5+ 7. Cc3 Nb4 8. Nd2—e3? nu mai are efectul dorit din cauza 9. De2, însă după mutarea din text această amenințare devine reală.

7. Cb1—c3 ...

După 7. Dd1—e2 se ajunge la o poziție din varianta 1, comentariul de la mutarea a 6-a a albului, unde negrul a continuat cu 7... Dd8—a5+ (mai slab este 7... Ng4 8. N:c6+ bc 9. Cf3 Da5+ 10. Nd2 Db6 11. Cc3 cu avantaj pentru alb ca în partida Cigorin-Marco, 1898) 8. Cb1—c3 Nf8—b4 9. Nc1—d2 0—0 10. Nb5:c6 b7:c6 11. Cc3:e4 Cf6:e4 12. d3:e4 Nc8—a6 (Cigorin-Schiffers, Viena 1898) cu avantaj.

7... Nf8—b4

De considerat aici și 7... Nc8—f5, amenințînd ed și căutînd a menține punctul de sprijin e4.

8. Nc1—d2 Nc8—g4
9. Cg1—e2 0—0!

Mai tare decît 9... ed 10. N:d3 Db6 11. h3 Ne6 12. a3 care dă albului un joc satisfăcător.

10. d3:e4 ...

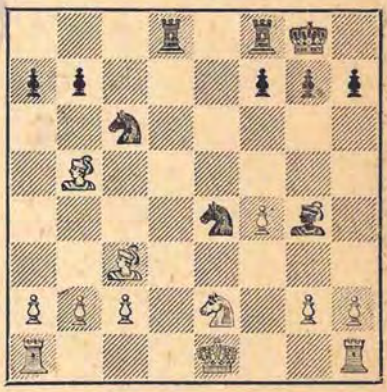
Albul nu are o apărare mai bună după cum arată următoarele variante:

1) **10. Nb5:c6** (sau 10. 0—0 N:c3 cu cîștig de figură) **10... e4:d3 11. c2:d3 b7:c6** cu avantaj pentru negru;

2) **10. h2—h3** (dacă 10. C:e4, cîștigă 10... N:e2 11. D:e2 Cd4) **10... Ng4:e2 11. Cc3:e2 Nb4:d2+ 12. Dd1:d2 e4—e3 13. Dd2—c1 Dd8—a5+ 14. Ce2—c3 Cf6—d5 15. Nb5:c6 Cd5:c3** cu avantaj clar pentru negru;

3) **10. a2—a3 e4:d3** (într-o analiză s-a recomandat aici 10... Cd4 11. ab C:b5 12. de! Cd4 13. h3 N:e2 14. C:e2 C:e4 însă albul poate juca mai tare 13. Nc3! și acum negrul trebuie să lupte pentru egalarea jocului) **11. Nb5:d3 Nb4:c3 12. Nd2:c3 Cf6—d5** și amenințările negrului sînt mai valoroase decît pionul sacrificat.

10... Nb4:c3
11. Nd2:c3 Cf6:e4
12. Dd1:d8 Ta8:d8



Analiza continuă astfel: 13. N:c6 bc 14. Nb4 c5 cu avantaj pentru negru, dar albul poate juca mai simplu 13. 0—0 și nu se vede cum negrul mai poate găsi întăriri ale poziției sale.

Totuși teoria consideră că șansele negrului în varianta cu mutarea 4. Nb5+ sînt mai mult decît suficiente,

astfel că mutarea 4. Nb5+ aproape că a dispărut din practica concursurilor.

3

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 d7—d5 3. e4:d5 e5—e4)

4. Cb1—c3 ...

Albul caută să apere pionul d5, pentru a menține materialul cîștigat totuși și în acest caz negrul obține un atac periculos.

4... **Cg8—f6**
5. Nf1—c4 ...

O altă continuare principală, care merită atenție este aceea recomandată de Rubinstein **5. Dd1—e2**, după care pot surveni următoarele variante:

1) **5... Nf8—d6 6. d2—d3** (mai slab este 6. C:e4 0—0 7. C:f6+ D:f6 8. Df3 Nf5 9. d3 Nb4+ cu un atac puternic pentru negru) **6... 0—0 7. d3:e4 Cf6:e4 8. Cc3:e4 Tf8—e8 9. De2—f3 f7—f5 10. Nc1—e3 f5:e4 11. Df3—f2** cu un pion în plus și o poziție favorabilă albului (Rubinstein);

2) **5... Nf8—e7** (la 5... Nc5 de asemenea urmează 6. d3) **6. d2—d3** (dacă 6. C:e4 C:d5 negrul obține pentru un pion șanse suficiente de atac) 6... e4:d3 7. De2:d3 și poziția albului poate fi considerată mai bună (Euwe);

3) **5... Nc8—f5 6. Cc3:e4** (la 6. d3 urmează acum 6... Nb4) **6... Cf6:e4 7. d2—d3 Dd8—h4+!** (mai tare decît mutarea recomandată de Rubinștein 7... D:d5 8. Nd2 Ne7 9. de D:e4 10 D:e4 N:e4 11. 0—0—0 cu un joc mai bun pentru alb) **8. Re1—d1** (nu însă 8. g3 De7 9. de N:e4 cu cîștig de figură) **8... Dh4—e7 9. d3:e4 Nf5:e4** și albul poate fi fericit dacă va reuși să obțină joc egal.

Nu este favorabilă albului nici **5. d2—d3 Nf8—b4 6. Nc1—d2** (și 6. de C:e4 7. Dd4 De7 8. Ne2 0—0 9. Nd2 C:d2 10. D:d2 Ng4 dă negrului o inițiativă de lungă durată) 6... e4—e3! 7. Nd2:e3 0—0 cu un atac foarte periculos pentru negru, de exemplu: 8. Nd2 N:c3 9. bc Te8+ 10. Ne2 Ng4 11. c4 c6.

5... **Nf8—c5**

Merită atenție și 5... c6 deoarece 6. dc C:c6 este foarte primejdios pentru alb. De aceea ca răspuns la 5... c3 s-a propus 6. d4 (de considerat și 6. d6 N:d6 7. d3) 6... cd 7. Nb3 Nb4 8. Cge2 cu intenția de a începe atacul asupra punctului d5.

6. Cg1—e2 ...

După 6. d4 ed 7. D:d3 0—0 8. h3 se ajunge la aceeași poziție ca și cea din text.

6... **0—0**
7. d2—d4 **e4:d3**
8. Dd1:d3 ...

In partida Cigorin-Marshall, Karlsbad 1907 negrul a continuat **8... Te8** 9. h3 Ch5 10. Df3 Dh4+ 11. Rd1 și a ajuns repede într-o poziție mai dificilă. De aceea este mai tare, fără îndoială, **8... Cf6—g4** 9. Cc3—d1 Tf8—e8 10. h2—h3 Cg4—h6 11. Cd1—e3 c7—c6, dar atenție merită și **8... c7—c6** cu deschiderea imediată a coloanei „d".

Este clar că pentru pionul sacrificat negrul are suficiente contra şanse.

B

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 d7—d5 3. e4:d5)

3... c7—c6

O recomandare a lui Nimzovici, respinsă de teorie. Totuşi albul trebuie să joace foarte precis pentru a-şi păstra avantajul său minim.

4. Cb1—c3! ...

Cea mai tare mutare care ameninţă prin 5. fe.

Alte continuări dau negrului un joc satisfăcător, de exemplu:

1) 4. Dd1—f3 e5:f4 (într-o partidă jucată în 1914 a urmat 4... Nc5 5. fe cd; acum însă, prin intervertire de mutări, s-a ajuns la o poziţie care poate surveni şi în gambitul regelui acceptat: 1. e4 e5 2. f4 ef 3. Df3 d5 4. ed c6, etc.) 5. **d5:c6** (fără îndoială, un răspuns slab; mai bine este 5. Cc3 sau 5.Nc4) 5... **Cb8:c6 6. Nf1—b5 Cg8—f6 7. d2—d4** (continuarea 7. N:c6+ bc 8. D:c6+ Nd7 este prea riscantă) **7... Nc8—d7 8. Cg1—e2 Dd8—b6** cu o poziţie mult mai bună pentru negru; o partidă din meciul Spielman-Nimzovici, 1907;

2) 4. Dd1—e2 c6:d5 5. f4:e5 (sau 5. D:e5+ Ne7 şi nu merge 6. D:g7 din cauza 6... Nf6 cu cîştigul damei) 5... **Cb8—c6 6. c2—c3 d5—d4 7. Cg1—f3 Cg8—e7 8. d2—d3 Ce7—g6 9. De2—e4 Nf8—c5** cu joc superior pentru negru—Alehin-Johner, 1911;

3) 4. d5:c6 Cb8:c6 5. d2—d3 Nf8—c5 6. Cb1—c3 Cg8—f6 (la 6... Db6 urmează 7. Ca4 Nf2+ 8. Re2) **7. Cg1—f3 0—0 8. f4:e5 Cc6:e5 9. Nc1—g5** (sau 9. C:e5 Te8 10. Nf4 Cg4! 11. De2 C:e5 12. N:e5 Nd4 13. 0—0—0 T:e5 cu un atac decisiv) **9... Tf8—e8 10. Cc3—e2** (dacă 10. Ce4 atunci 10... C:e4! 11. N:d8 Cc3! iar dacă 10. C:e5 T:e5+ 11. Ce4 urmează tot 11... C:e4!) **10... Ce5:f3+ 11. g2:f3 Dd8—d4** cu o poziţie cîştigată pentru negru.

4... e5:f4

După 4... **Nb4** albul nu trebuie să continue riscant 5. Nc4 ef 6. Cf3 Cf6 7. dc C:c6 8. 0—0 0—0 (Spielman-Johner, 1924) ci, după Rubinştein, liniştit cu 5. Cf3 N:c3 6. dc e4 7. Ce5 cd 8. Nb5+ cu avantaj clar.

In dezavantajul negrului este şi continuarea **4... c6:d5** 5. f4:e5 d5—d4 6. Cc3—e4 Dd8—d5 7. Nf1—d3 Cb8—c6 8. Dd1—e2 — Opocenski-Johner, 1914.

5. Cg1—f3 Cg8—f6

Slab este 5... cd 6. d4 şi negrul nu are o apărare satisfăcătoare a pionului f4 deoarece 6... Nd6 permite 7. C:d5, iar 6... g5 7. h4 g4 8. Ce5 este evident în avantajul albului.

6. d2—d4 Cf6:d5

7. Cc3:d5 Dd8:d5

S-a ajuns la o poziţie din gambitul regelui acceptat: 1. e4 e5 2. f4 ef 3. Cf3 d5 4. ed Cf6 5. Cc3 C:d5 6. C:d5 D:d5 7. d4 cu mutarea 7... c6 a negrului în plus. Jocul albului este mai bun.

8. Nc1:f4 ...

Se mai poate juca și **8. c2—c4**, de exemplu: 8... **Dd5—a5+** (dacă 8... De4+ atunci continuarea 9. Rf2 Nf5 10. c5 Ne7 11. Nc4 dă albului un joc superior; mai bine este 8... De6+ 9. Rf2 Nd6) 9. **Re1—f2 Nf8—e7** (după 9... Nd6 10. c5 Nc7? mutarea 11. Nd2 cîștigă dama) **10. Nc1:f4 0—0 11. Nf1—d3** și jocul albului este mai bun, însă mutarea din text este mai simplă și dă negrului posibilități mai mici pentru obținerea unui contrajoc.

8... **Dd5—e4+**

Dacă evită schimbul damelor, negrul intră sub un atac distrugător.

9. Dd1—e2 **De4:e2+**

Nici 9... Nf5 10. 0—0—0 nu schimbă situația în mod esențial.

10. Nf1:e2 ...

Într-o partidă jucată în anul 1932, aici a urmat 10... Ne7 11. 0—0 Ne6 12. c4 0—0 13. Cg5 N:g5 14. N:g5 cu un avantaj vădit pentru alb.

Evident, în poziția din diagramă albul dispune de șanse mult mai favorabile din cauza dezvoltării sale mai bune și a superiorității de pioni în centru.

II

(1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 d7—d5)

3. Cg1—f3 ...

Această mutare este o continuare destul de răspîndită în contragambitul regelui, însă ea nu dă albului nici un fel de șanse pentru obținerea vreunui avantaj.

3... **d5:e4**

Dacă 3... e5:f4 atunci se ajunge la o poziție cunoscută din gambitul regelui acceptat.

4. Cf3:e5 **Cb8—d7**

Cel mai simplu răspuns, după care sînt respinse toate încercările de atac ale adversarului.

Alte continuări sînt legate de pericole ceva mai mari pentru negru,

după cum demonstrează următoarele variante :

1) **4... Cb8—c6 5. Nf1—b5 Cg8—f6** (la 5... Nd7 poate urma simplu 6. C:d7 și apoi 0—0; și 6. De2 este în favoarea albului).

In poziția la care s-a ajuns albul nu trebuie să joace **6. C:c6** bc 7. N:c6+ Nd7 8. N:a8? din cauza 8... Ng4 și albul pierde dama; nu se poate juca nici **6. d1** ed 7. C:c6 bc 8. N:c6+ Nd7 9. N:a8 D:a8 care dă avantaj negrului. De aceea, în ultima instanță, albul joacă (în loc de 9. N:a8) 9. N:d7+ obținînd — cu un pion în plus — șanse pentru a realiza un avantaj. Insă mai tare este și mutarea imediată **6. Dd1—e2** care asigură albului un avantaj vădit și pune la îndoială corectitudinea apărării cu mutarea 4... Cc6 ;

2) **4... Nf8—d6** (complicațiile care survin după 4... Cf6 și anume 5. Nc4 Nc5 6. N:f7+ Re7 7. Nb3 Te8 8. De2, etc., sînt favorabile albului; de aceea în partida Randviir-Tarasov, Leningrad, 1949, negrul în loc de 5... Nc5 a ales continuarea 5... Ne6 6. N:e6 fe 7. d4 ed 8. C:d3 cu o poziție ceva mai bună) **5. Dd1—e2** (dacă 5. d4 ed atît 6. C:d3 Cf6 7. Ne2 0—0 8. 0—0 Cc6 9. Cc3 Cd4 cît și 6. N:d3 Cf6 7. 0—0 0—0 8. Cc3 Cbd7 — Cigorin-Walbrodt, Hastings 1895, dau negrului un joc bun; continuarea 5. Nc4 N:e5 6. fe Cc6 este de asemenea în favoarea negrului) **5... De8—e7** (mai tare este 5... Cf6 6. d4 ed 7. C:d3+ De7 cu joc egal, însă negrul poate continua și prin 7... Ne7 urmat de 0—0 cu șanse pentru obținerea avantajului) **6. De2:e4 f7—f6 7. d2—d4 f6:e5 8. f4:e5** și albul are o poziție mai bună pentru figura sacrificată — Cigorin-Walbrodt, Budapesta 1896.

5. d2—d4 ...

In partida Perlis-Cohn, Petersburg 1909, albul a continuat slab 5. De2 Cgf6 6. Cc3 Cc5 cu un joc bun pentru negru.

5... **e4:d3**

6. Ce5:d3 ...

Continuarea 6. N:d3 C:e5 este mai slabă (în partida consultativă Cigorin-Ianovski, Petersburg 1900, negrul a continuat, în locul acesteia cu 6... Nd6 și după 7. 0—0 Cgf6 8. Cc4 Nc5+ 9. Ne3 0—0 10. Cc3 Te8 a egalat jocul) 7. De2 Dd4 8. fe Nc5 cu avantaj pentru negru (Cigorin-Duras, Karlsbad 1907) sau 7. fe Dh4+ 8. g3 Dg4 — Konstantinopolski-Botvinnik, Sverdlovsk 1943.

6... **Cg8—f6**

7. Cb1—c3 ...

Dacă 7. Df3 atunci urmează 7... Cb6 8. Ne2 Nd6 cu egalarea ușoară a jocului.

7... **Nf8—e7**

Și aici este mai bine să se continue cu 7... Cb6, obținîndu-se un joc aproximativ egal.

Mai slabă este continuarea 7... c6 8. Ne3 Nd6 9. Df3 0—0 10. 0—0—0 Cb6 11. Ce5 cu avantaj pentru alb — Randviir-Kondratiev, Tallin 1949.

După mutarea din text albul obține un mic avantaj.

8. Dd1—f3 **0—0**

9. Nc1—d2 ...

Este bine și 9. Ne3 Cb6 10. Ce5 Nf5 11. Nd3 N:d3 12. 0—0—0 cu o poziție mai bună pentru alb.

9... **Cd7—c5**

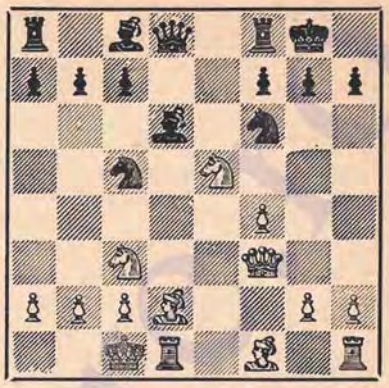
10. Cd3—e5 ...

Mai slab este 10. h3 Nf5 11. C:c5 N:c5 12. 0—0—0 Dd4 cu un mic avantaj pentru negru.

10... Ne7—d6
11. 0—0—0 ...

(Vezi diagrama)

Fiind mai bine dezvoltat şi avînd figurile mai bine plasate, albul are avantaj deoarece şansele sale de atac pe flancul regelui sînt mai favorabile decît ale negrului pe flancul damei. Pentru negru este mai bine ca la mutarea 7-a să continue cu Cd7—b6 care-i oferă o aşezare mai activă a figurilor şi un joc aproximativ egal.



Studiul partidelor deschise, foarte bogate în diverse variante în care se duce o luptă ascuţită, s-a terminat. Am putut să ne convingem că aprecierea poziţiilor care se crează de obicei nu se face în baza consideraţiilor poziţionale generale, ci ca un rezultat al unor analize amănunţite şi concrete. La baza variantelor şi analizelor date stă, în majoritatea cazurilor, experienţa practică a maeştrilor care s-au întîlnit în numeroase concursuri.

Învăţînd din această experienţă şi mai ales studiind sistemele de joc care îl interesează, fiecare şahist trebuie să verifice şi să precizeze aprecierile ce se propun în literatura şahistă, ţinînd seama că va fi ajutat prea puţin de aplicarea consideraţiilor poziţionale generale, cu toate că din acest punct de vedere sînt şi excepţii ca, de exemplu, un număr de variante din partida spaniolă sau italiană, deschiderea celor patru cai etc., unde determinarea unor continuări mai bune este, cîteodată, mai uşoară decît în gambitul Evans sau gambitul regelui.

In concursurile moderne, adeseori maeştrii nu riscă să se avînte pe făgaşul unor imense combinaţii care nu pot fi calculate precis, iar într-un număr de deschideri nu le convine simplificarea rapidă a jocului. De aceea partidele deschise se folosesc în concursurile moderne, relativ rar, cu excepţia partidei spaniole. De aci, este evident că majoritatea variantelor expuse în cărţile de literatură şahistă nu au apărut în concursurile din ultimul timp, ci în concursurile de acum cîteva zeci de ani şi chiar în veacul trecut. Este posibil ca aceste variante vechi în multe cazuri să nu fie în mod obiectiv cele mai bune, ci numai cele mai bune realizări ale secolului trecut.

Intrucît aceste variante sînt foarte complicate, o îmbunătăţire fundamentală a lor este posibilă numai după noi şi multiple încercări în practică. De aceea se poate recomanda tuturor şahiştilor care doresc să aplice în practică sisteme de joc şi deschideri care nu mai sînt la modă, să se familiarizeze mai întîi cu variantele respective şi după aceea să treacă la un control efectiv al lor. Numai după aceasta ele vor putea fi folosite în turnee. Ca rezultat al acestor studii, teoria şahului se va putea îmbogăţi cu noi şi interesante variante, iar în sistemele vechi de joc vor putea fi făcute noi descoperiri.

www.stere.ro

INDICATOR AL DESCHIDERILOR ŞI VARIANTELOR

Pag.

Partida rusă: 1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 9
Diferite continuări, afară de 3. C:e5 9
I. 3. Nc4 10
II. 3. d4 12
A. 3... C:e4 12
B. 3... ed 15
Continuarea 3. C:e5 d6 4. Cf3 C:e4 17
I. 5. d4 d5 6. Nd3 18
A. 6... Ne7 7. 0—0 Cc6 8. Te1 Ng4 19
1) 9. c3 f5 21
a) 10. c4 Nh4 22
aa) 11. cd 22
bb) 11. N:e4 23
cc) 11. Tf1 24
dd) 11. Ne3 24
b) 10. Db3 25
c) 10. Cbd2 26
2) 9. c4 27
B. 6... Nd6 7. 0—0 0—0 8. c4 28
1) 8... Ng4 29
2) 8... c6 31
II. 5. De2 De7 6. d3 Cf6 7. Ng5 33
A. 7... D:e2+ 33
B. 7... Ne6 35

Gambitul leton: 1. e4 e5 2. Cf3 f5 38
I. 3. Nc4 fe 4. C:e5 Dg5 5. d4 D:g2 6. Dh5+ g6 7. N:f7+ Rd8 8. N:g6 D:h1+ 9. Re2 D:c1 10. Cf7+ Re8 39
A. 11. C:h8+ 41
B. 11. Cd2 43
1) 11... D:b2 43
2) 11... D:a1 46

Pag.

a) 12. C:h8+ 46
b) 12. De5+ 47
II. 3. d4 48
III. 3. C:e5 Df6 48
A. 4. d4 49
B. 4. Cc4 52
IV. 3. ef 54

Deschiderea Ponziani: 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. c3 57
I. 3... d5 57
A. 4. Da4 58
B. 4. Nb5 59
II. 3... Cf6 4. d4 C:e4 5. d5 61
A. 5... Cb3 62
B. 5... Nc5 64
III. 3... f5 65

Apărarea Philidor: 1. e4 e5 2. Cf3 d6 66
I. 3. d4 66
A. 3... f5 66
1) 4. Nc4 67
2) 4. de 68
B. 3... Cd7 4. Nc4 c6 70
1) 5. 0—0 71
2) 5. Cg5 73
3) 5. a4 74
C. 3... Cf6 75
1) 4. Cc3 Cbd7 5. Nc4 Ne7 75
a) 6. 0—0 76
b) 6. de 78
2) 4. de 79
D. 3... ed 80
II. 3. Nc4 82

Apărări incorecte după: 1. e4 e5 2. Cf3 84
I. 2... f6 84
II. 2... d5 85

Partida vieneză: 1. e4 e5 2. Cc3 88
I. 2... Cc6 88
A. 3. Nc4 Cf6 4. d3 Nb4 89
1) 5. Ng5 91
2) 5. Ce2 93
B. 3. f4 ef 94
1) 4. Cf3 g5 94
a) 5. d4 95
b) 5. h4 97

Pag.

2) 4. d4 99
II. 2... Cf6 101
A. 3. f4 d5 4. fe C:e4 102
1) 5. Cf3 103
a) 5... Ne7 103
b) 5... Cc6 106
c) 5... Nb4 108
d) 5... Ng4 109
e) 5... Nc5 110
2) 5. Df3 111
B. 3. Nc4 113
1) 3... Nc5 113
2) 3... C:e4 115

Deschiderea Nebunului: 1. e4 e5 2. Nc4 118
I. 2... Cf6 118
A. 3. d4 ed 4. Cf3 C:e4 5. D:d4 Cf6 6. Ng5 Ne7 7. Cc3 119
1) 7... Cc6 121
2) 7... c6 122
B. 3. d3 124
II. 2... Nc5 125

Deschiderea şi gambitul central: 1. e4 e5 2. d4 ed 128
I. 3. D:d4 129
II. 3. c3 133
A. 3... dc 133
1) 4. Nc4 cb 5. N:b2 133
a) 5... d5 134
b) 5... Nb4+ 135
c) 5... Cf6 137
d) 5... De7 138
e) 5... d6 139
2) 4. C:c3 140
B. 3... d5 142

Deschiderea Alapin: 1. e4 e5 2. Ce2 145

GAMBITUL REGELUI ACCEPTAT 147

Gambitul Calului: 1. e4 e5 2. f4 ef 3. Cf3 149
I. 3... g5 149
A. 4. h4 g4 150
1) 5. Ce5 (gambitul Kieseritzky) 151
a) 5... Cf6 151
aa) 6. d4 151
bb) 6. Nc4 d5 7. ed Nd6 153
α) 8. d4 154
β) 8. 0—0 155

Pag.

cc) 6. Cg4 157
b) 5... Ng7 158
aa) 6. d4 Cf6 158
α) 7. Nc4 158
β) 7. Cc3 162
bb) 6. C:g4 163
c) 5... d5 164
d) 5.... d6 6. C:g4 166
aa) 6... h5 167
bb) 6... Ne7 168
e) 5... Cc6 169
f) 5... De7 170
g) 5... Ne7 171
h) 5... h5 6. Nc4 172
aa) 6... Th7 7. d4 172
α) 7... d6 173
β) 7... Df6 174
bb) 6... Ch6 175
2) 5. Cg5 (gambitul Algaier) 177
a) 5... h6 6. C:f7 R:f7 177
aa) 7. D:g4 177
bb) 7. Nc4+ d5 8. N:d5+ 178
α) 8... Rg7 179
β) 8... Re8 9. d4 181
αα) 9... Cf6 181
ββ) 9... f3 182
cc) 7. d4 (sau 7. Cc3) 183
α) 7... f3 183
β) 7... d5 185
b) 5... Cf6 185
B. 4. Nc4 189
1) 4... g4 190
a) 5. 0—0 190
aa) 5... gf 6. D:f3 190
α) 6... Df6 191
αα) 7. e5 D:e5 8. d3 Nh6 9. Cc3 Ce7 10. Nd2 191
Cbc6 11. Tae1 . . . . . .
x) 11... Df5 193
xx) 12. Cd5 Rd8 193
z1) 13. De2 193
z2) 13. Nc3 195
yy) 12. Te4 196
y) 11... Dc5+ 197
ββ) 7. d3 198
β) 6... De7 200
bb) 5... d5 202
b) 5. Ce5 Dh4+ 6. Rf1 203
aa) 6... Cc6 204
bb) 6... f3 205

Pag.

cc) 6... Ch6 206
dd) 6... Cf6 207
c) 5. Cc3 209
d) 5. d4 210
e) 5. N:f7+ 211
2) 4... Ng7 212
a) 5. h4 h6 5. d4 d6 212
aa) 7. c3 213
bb) 7. Dd3 214
cc) 7. Cc3 216
b) 5. 0—0 216
C. 4. Cc3 220
D. 4. d4 221
II. 3... Cf6 4. e5 Ch5 222
A. 5. De2 223
B. 5. d4 224
III. 3... d5 4. ed Cf6 226
A. 5. c4 226
B. 5. Cc3 228
IV. 3... Ne7 4. Nc4 230
A. 4... Ch4+ 231
1) 5. Rf1 231
2) 5. g3 232
B. 4... Cf6 233
V. 3... h6 235

Gambitul Nebunului: 1. e4 e5 2. f4 ef 3. Nc4 238
I. 3... Dh4+ 238
II. 3... Cc6 240
III. 3... f5 242
IV. 3... d5 4. N:d5 243
A. 4... Dh4+ 5. Rf1 g5 243
1) 6. Cc3 244
2) 6. g3 246
B. 4... Cf6 247
V. 3... Cf6 4. Cc3 248
A. 4... Cc6 249
B. 4... c6 251

Sisteme rare de gambit după 1. e4 e5 2. f4 ef 253
I. 3. Ne2 253
II. 3. Df3 254
III. 3. Cc3 256

Gambitul Regelui refuzat: 1. e4 e5 2. f4 259

Apărarea 2... Nc5 3. Cf3 d6 259

Pag.

I. 4. Cc3 Cf6 5. Nc4 Cc6 6. d3 Ng4 261
A. 7. h3 N:f3 8. D:f3 Cd4 9. Dg3 264
1) 9... ef 264
2) 9... De7 265
B. 7. Ca4 266
II. 4. c3 267
A. 4... Ng4 268
B. 4... Cf6 269
C. 4... f5 5. fe de 6. d4 ed 7. Nc4 271
1) 7... fe 271
2) 7... Cc6 272
3) 7... Cf6 273

Contragambitul Regelui: 1. e4 e5 2. f4 d5 275
I. 3 ed 275
A. 3... e4 276
1) 4. d3 Cf6 277
a) 5. de 278
b) 5. De2 281
aa) 5... D:d5 281
bb) 5... Ng4 282
c) 5. Cd2 284
aa) 5... ed 284
bb) 5... Nf5 285
2) 4. Nb5+ 286
3) 4. Cc3 289
B. 3... c6 290
II. 3. Cf3 291

www.sfere.ro

CUPRINSUL

	Pag.
Introducere	5
Partida rusă	9
Gambitul leton	38
Deschiderea Ponziani	57
Apărarea Philidor	66
Apărări incorecte la 2. Cf3	84
Partida vieneză	88
Deschiderea Nebunului	118
Deschiderea şi gambitul central	128
Deschiderea Alapin	145

Gambitul regelui acceptat

Gambitul Calului	149
Gambitul Nebunului	238
Sisteme rare de gambit	253

Gambitul regelui refuzat

Apărarea 2... Nc5	259
Contragambitul regelui	275
Indicator al deschiderilor şi variantelor	295

www.stere.ro

Nr. 1938
Redactor de carte: S. Samarian
Tehnoredactor: D. Ionescu
Corector: V. Constantinescu

Dat la cules: 17. XI. 1954; Bun de tipar: 8. III. 1955; Tiraj: 5000 + 80; Hîrtie: S. Velină de 65 gr. m. p; Coli de tipar: 19; Coli de editură: 21,78; Ft. 16/61 × 86 Com. editurii: 1369; Ediția: I; Prețul per exemplar: 11,60; A: 04855; Pentru bibliotecile mici indicele de clasificare: K. 84; Pentru bibliotecile mari indicele de clasificare: 794

Tiparul executat la: Intreprinderea Poligrafică Nr. 2
București R.P.R. — c. 239

www.stere.ro

Lei 11,60

www.stere.ro